

ШИНА!

Академический научный журнал нового поколения

N-5

A red banner with yellow text '10 ВЕСТІВ ЗМІНИ В СТРАНІ' and '10 ПОДАРОК' is displayed against a blue background. A person's legs in dark pants and orange shoes are visible at the top left.



HOMEPE • *Zadok*
• *Frontier*
• *Tarzan*
• *Baron*
• *Polo*
• *Never*
• *Father*
• *Scout*

• America's Cross

• Indium Processing

- 1 -

• Oregon H&G

• God of War

• PY WECO

• DIG AOP 2009

• BALKANS
• EGYPT

• 1000000
FRESHLY GROWN

подложкой индекс - 23852

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Все течет, все меняется... Время бежит, неуклонно изменяя мир – закончилась зима, за ней весна плавно переходит в лето. Так и наш журнал – не раз менялся редакционный состав, не раз менялся дизайн, стиль статей и автора. К добру это происходило или не к добру, можно спорить долго, но есть один факт, который нельзя опровергнуть – “Шпиль!” самый старый украинский журнал про компьютерные игры, и выходит он ровно семь лет.

В связи с этим знаменательным событием в разных странах проводятся парады, а у нас, в Украине, вообще объявлены выходные аж по четвертое число. Конечно обидно, что празднующие носят флаги без символики нашего журнала, но факт выходных нескованно греет душу.

В честь этого знаменательного события мы постарались сделать номер немного более информативным, из-за чего его объем увеличился до 80 страниц. Заодно в этом номере стартуют два конкурса – “Игрокоп” и “Распознай Геймтрек”, условия участия в которых вы можете найти на последних страницах журнала. Там же вас ждет возрожденная рубрика Vox Populi. В ней мы отвечаем на письма читателе, накопившиеся за последнее время.

На этом пока все новинки закончились. С уважением, ваша немножко простывшая редакция.

By BondD

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты	ИгроПАНORAMA	2
MegaGame		
	<i>Assassin's Creed.</i> Не теряй надежды...	6
	<i>Condemned 2: Bloodshot.</i> Жестокая реальность	12
To play or not to play		
	<i>Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus.</i> Тайные фантазии о главном	14
	<i>Army of Two.</i> Двое - уже армия	16
	<i>Warhammer 40000.</i> Эта война бесконечна	18
	<i>Seven kingdoms.</i> В семи-девятом королевстве...	22
	<i>Город потерянных душ.</i> Сказка о потерянном времени	24
	<i>Time of War.</i> Всё дело в Мести	26
	<i>Frontlines: Fuel of War.</i> Нефтьдоллары vs. нефтерубли	28
	<i>Turning Point: Fall of Liberty.</i> Новый мировой порядок	36
	<i>Imperium Romanum.</i> Трудно быть претором	38
Карман-и-Я		
	<i>God of War: Chains of Olympus.</i> Путешествие в ад и обратно	40
	<i>Sonic Rivals.</i> Ежовые соперники	41
Ждем-с		
	<i>Red Alert 3.</i> Советские медведи-парашютисты возвращаются!	42
	<i>Tiberium.</i> Решим проблему будущего прямо сейчас!	46
	<i>Fallout 3.</i> Апокалипсис сегодня	48
	<i>Spore.</i> Мичуринские тараканы	52
	<i>Dragon Age.</i> В мире драконов	56
Железный бум		
	<i>Zalman.</i> Вооружён и опасен	60
	<i>Ноутбуки.</i> С игрой по жизни	62
Cell-O-fan		
	<i>S.T.A.L.K.E.R mobile.</i> Зона, которая всегда с тобой	68
	<i>Age of Empires III mobile.</i> Все могут короли	68
	<i>Fly MC100.</i> Ручной компьютер	69
Clubничка		
	<i>DTS CUP 2008</i>	70
Columbia Brother		
	<i>Правда о кино.</i> Парад провалившихся фильмов	74
Animania		
	<i>Исследование жанра: детектив</i>	76
Vox Populi		
	<i>Письма читателей</i>	78
	КОНКУРС	79

P. S. 12-балльная система оценки игр:
0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 5 (78), травень 2008 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
Д. Бондаренко

Редактор
В. Откідич

Літературний редактор
О. Мальченко

Дизайн та комп'ютерна верстка
А. Підлінна

Фотокореспондент
М. Смоляр

Відділ реклами

I. Зімслева (adv_secretary@comizdat.com)

Відділ збуту
I. Краснопольський

Менеджер з передплати
С. Малишева

Зав. виробництвом
Ю.О. Курников
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповіальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 17.04.2008.

Наклад 30 000 прим.

Видрукувано з готових фототрансферів

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №08-4333

Друк офсетний

Формат 60x90/8

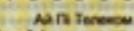
8.5 ум. др. арк.

Відповіальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк».

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.



АТ Телеком
офиційний інтернет-провайдер
тел. (044) 238-89-89 www.telecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 04080, м. Київ-80,
бул. Фрунзе, 40

Тел./факс: (044) 390-77-50
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2008

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права засторежені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.game-wallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727



Пластмассовая жизнь

Конструкторы и пластилиновые игры были популярны во времена нашего детства. Видимо, детство разработчика из компаний LucasArts и TT Games пришлось примерно на тот же период. Иначе с чего бы они вознамерились выпустить игру под названием LEGO Indiana Jones: The Videogame? Впрочем, в таком виде Индиана Джонс никогда не состарится. В этом мире все персонажи будут сделаны из конструктора, но это вовсе не означает, что игрок сможет расслабиться. Игрушка появится сразу на трех платформах: на PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Жители Европы смогут насладиться игрой в знаменитого искателя приключений уже 6 июня.

Наша песня хороша, начинай сначала



оно приносит прибыль разработчикам и радость игрокам. А компании Relic и THQ уже не раз доказывали, что делать

продолжение известной игрушки – это всегда хорошо. Тем более продолжение качественное и интересное. Ведь игры они умеют как никто другой. На сей раз они работают над продолжением стратегии Warhammer 40000: Dawn of War. Официальных заявлений о том, что это будет за игра, никто не давал, равно как нет и скриншотов, подтверждающих новость и дающих насладиться изменениями. А такие действительно имеются, ведь проект будет поддерживать многоядерные процессоры и DirectX10. Кроме того, достоверно и точно известно, что среди фракций есть орки и космический десант.

Кролики – это не только ценный мех

Продолжение культовой игры о похождениях злостных и неугомонных кроликов – Rayman Raving Rabbids 2, которое должно было появиться еще в начале весны, несколько подзадержалось. Даже появились слухи, что кролики к нам не приедут. Тем не менее издатели уверяют, что злодеи вскоре настигнут своих почитателей и поддадут

жару всем и сразу – сиквел получился еще красочнее и интереснее оригинальной игры. На самом деле игроков просто ждут новые, еще более красочные локации, захватывающие сценарии и неудержимое веселое безумство. Ведь что такое кролики, как не пару килограмм ценного меха, в котором содержится трава? :)





В ОДНОЙ ПЛОСКОСТИ

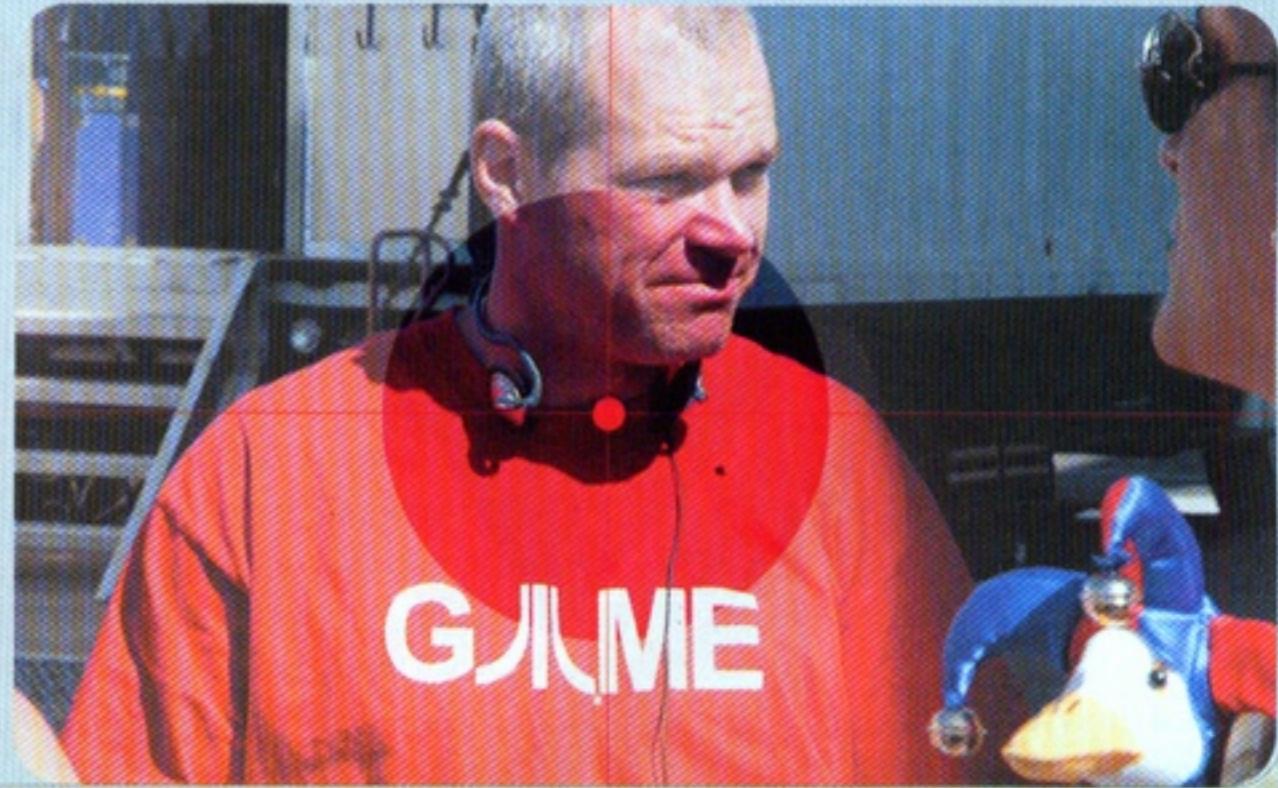
В добавок к плоскому миру Терри Пратчетта игроки скоро смогут путешествовать еще и по плоскому космическому миру. Таковую возможность им предоставит условно-бесплатная онлайновая RPG *Star Sonata*, над локализацией которой в настоящий момент трудятся компании GDTeam и Yupii! Studio. Эта игрушка, запланированная к выходу

еще четыре года назад, до сих пор не попала в наши цепкие геймерские лапы, но зато грозит сделать это в скором времени. Как и в обычном трехмерном мире, здесь можно охотиться на монстров, строить базы и развиваться. В настоящий момент идет разработка обновления, которое заменит основные элементы игры на трехмерные.

Убить Болла

Внимание! Внимание! Мы обращаемся ко всем фанатам игр и фильмов, к тем, кто пусть и не читает нашу рубрику, посвященную кино, но любит этот замечательный жанр искусства. Особенно к тем, кто знает, кто такой Уве Болл и что он сделал для кинематографа. Этот интересный во всех смыслах человек заявил, что перестанет штамповывать фильмы по играм, если петицию с таким требованием подпишет миллион людей.

P.S. Если вы еще не знаете, кто такой Уве Болл, запомните это имя. Ведь за последние пять лет он выпустил самые кошмарные и ужасные фильмы по мотивам игр: *House of the Dead*, *Alone in the Dark*, *BloodRayne*, *Dungeon Siege* и *Postal*, работает над *BloodRayne 3*, *Alone in the Dark 2* и *Far Cry*.



Вперед в прошлое



Backbone Entertainment решила вспомнить времена своего детства и работает над возрождением классической фэнтезийной аркады *Gauntlet*. Впервые эта игра появилась более двадцати лет назад, в далеком 1985 году. Возрожденный мир будет схож с миром прошлого. Уничтожать чудовищ будет команда из четырех персонажей, ведомая четырьмя игроками. Объединить свои силы в

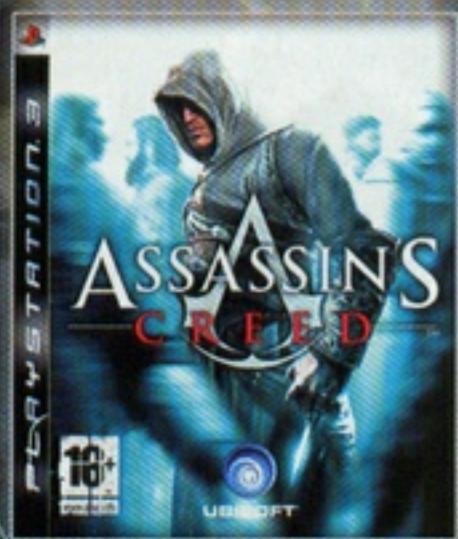
борьбе за правое дело можно будет с помощью технологий мира современного, точнее – с помощью Wi-Fi соединения. Любители сражаться в одиночку, возможно, останутся недовольными, зато остальные смогут воспользоваться еще двумя мультиплерными режимами – Deathmatch, Team Deathmatch и Treasure Hoard, а общаться можно будет с помощью голосового чата.

**ASSASSIN'S
CREED™**

Action
assassinscreed.uk.ubi.com

Разработчик:
 Ubisoft Montreal
ubisoft.ca
 Издатель: Акелла
akella.com

Системные требования:
 Процессор: 2 ГГц
 Память: 2 Гб
 Видео: 256 Мб
 Жесткий диск: 9 Гб
 свободного места



Не теряй надежды...

Войны... Они были всегда. Каковы были их мотивы? Например, что стало причиной Крестовых походов? Религия? Нет, религия – это отмазка, придуманная правителем, с целью убедить несколько тысяч людей отдать свои жизни во имя своего Бога и... алчности! Алчности своего правителя. Обращать другой народ в свою веру силой – какая глупость, черт возьми! Но это имело место в истории. Почему? Зачем? Чтобы другие народы раскрыли глаза и увидели силу "истинного" Бога? Бред! Лишь жестокость и боль видели их глаза! Золото. Да, это уже ближе. Обогащение – достаточно веская цель, для того чтобы мечом убеждать иноверцев в ошибочности их религии. Блеск жёлтого металла ярче, чем сверкание клинков, он способен затмить собой искаженные от боли лица и реки пролитой крови, а звон монеты заглушает крики раненных, мольбы матерей и плач ребёнка.

Посмотрите в окно. Видите, вон там, на лавочку присел отдохнуть старик, не в силах дойти до дома, вон женщина с коляской успокаивает плачущее дитя, на площадке резвятся дети, а по аллеям гуляют парочки... но стоит добавить в

это стекло немного серебра, и вы уже видите только себя.

Войны... Часто они были источником пополнения казны, нередко средством расширения владений, иногда ключом мудрого правителя к созданию сильного государства из разрозненных племен. Поначалу люди сражались палками и камнями, позже – заостренной сталью, потом свинцом и ядерным оружием. Но всегда было нечто, что сопровождало войны везде и повсюду во все времена. Кровь. Она проливалась всегда. Будь то яростная битва или подлый удар кинжала.

Испокон веков человек был инструментом. Инструментом созидания и разрушения в руке незримого кузнеца. Люди созданы столь противоречиво, словно Создатель не знал, какими хотел видеть нас. Или именно к этому и стремился: воплотить в человеческом обличье всё сразу? Может в этом и заключается "совершенство". Способность любить и ненавидеть, бояться смерти и ждать ее... проливать кровь, дабы не пролилось больше...

Истина

Каждый вправе сам выбирать методы для достижения своих целей. Сколько людей – столько

мнений. Мы можем свято верить в справедливость наших действий, даже когда другие твердят о глубине наших заблуждений. Если бы можно было сделать человека счастливым, обратив его в рабство, разве это было бы плохо? Ведь он счастлив! Он раб, он выполняет самую грязную и трудную работу, но он рад этому! Он забыл о своей прежней воле, забыл, что любил играть и читать книги. Чужая воля навязывает ему, что уборка конюшен доставляет ему невероятное удовольствие ("и вкус ему внушает матрица"). Это плохо? С нашей точки зрения – да, это унижительно. Не столько уборка конюшен, сколько отсутствие собственного мнения. Но избавь раба от чужой власти, а он возьмет и убьет вас за это, мол, вы вынули его из райского сада и вернули в реальный мир, где ему приходится вкалывать и искать свободную минутку, чтобы отдохнуть, поиграть или почитать книгу. Как поступить, где найти верное решение, чему верить? Может нужно всего-навсего делать то, что мы считаем правильным, вопреки всем осуждениям и противоречиям? И нет единой для всех истины – истина у каждого своя.

Для любого из нас жизнь – война. Кто-то ведет ее на поле



брани, крепко сжимая меч рукой, закованной в латную рукавицу. Кто-то – передвигая фишку на карте, направляя мечи воинов в сердца врагов. Для кого-то поле брани – это ораторская трибуна, с которой уж много лет слетают агитационные речи. Для кого-то это поле – палаты лазарета, где они ведут бой за жизнь – за жизнь других, а не свою. А для кого-то этим полем является тень, из-за которой они выходят лишь на миг, чтобы взглянуть в глаза жертве и снова исчезнуть во мраке, растворившись словно предрассветный туман. Имя им Ассасины.

1191 год, времена 3-го крестового похода. Король Ричард захватил Акру. Саладдин собирает силы, дабы дать отпор христианскому правительству. В городах Святых Земель поселились раздор и смятение. Местные наместники, предводители каст и орденов, воспользовавшись ситуацией, ищут лишь личной выгоды, обогащаясь и бесчинствуя, узурпируя власть. Пресечь деятельность безрассудных "олигархов" берется орден ассасинов, убивая их одного за другим. Но каковы истинные цели Аль Муалима, предводителя убийц, владыки Масиафа?

Вне Анимуса

Для подачи сюжета Ubisoft Montreal избрали весьма оригинальный подход. Прилизительно в наши дни корпора-

ция АБСТЕРГО изобрела уникальный аппарат – Анимус, устройство способное расшифровывать генетическую память. При помощи этого приспособления корпорация стремилась обнаружить местонахождение древних реликвий, а бесценными данными их размещения владели лишь древние ассасины. Но умершие тысячу лет назад убийцы, напрочь отказались разглашать тайну, ибо давно уж были обращены в пыль. А вот генетическая память их потомков все еще хранила историю давно минувших лет.

Дезмонд Майлс был именно таким потомком – потомком ассасина по имени Альтаир. Дезмонда приволокли в АБСТЕРГО и запихнули в Анимус. Но отдавать необходимый участок воспоминаний Альтаира в руки корпорации, генетическая память Майлза отнюдь не спешила. И теперь чтобы добраться до необходимой информации, Десмонду придется пережить ряд событий, пройденных его дальним родственником.

Внутри Анимуса

Кодекс. Лишь набор несложных правил, которым обязан следовать ассасин. Не убивай невиновных, не выказывай себя раньше времени, не подставляй под угрозу братство. Считая себя выше кредо, Альтаир нарушает их все, одно за другим. В результате, провалив задание, он

теряет высокое звание и едва не лишается жизни. Но Аль Муалим дает ему возможность искупить свою вину. Он поручает Альтаиру устранить девятерых врагов, зная, что никто не справится с этим заданием лучше него. И ассасин начинает охоту, постепенно возвращая себе славу и репутацию. Но, следуя по кровавому пути от одной цели к другой, вслушиваясь в предсмертные речи жертв, по неволе начнешь задавать себе вопросы: "Что объединяет эту загадочную "девятку"? ", "Правильно ли то, что мы делаем?", "Кто стоит за всем этим? ". Альтаир делиться своими тревогами с главой гильдии, и тот дает разумные и убедительные опровержения всем нашим опасениям. Но надолго ли на этот раз отступят сомнения, прежде чем вновь вернуться...

Благодаря Анимусу, разработчикам удалось найти несколько весьма оригинальных решений. Все что происходит с Альтаиром – это лишь воспоминания, мелькающие перед глазами Дезмента Майлза. Таким образом, здоровье это синхронизация, потеря которой приводит не к смерти, а к ошибке памяти, закрытые участки города – недоступные участки памяти. Обидно только что Альтаир не удосужился побывать внутри домов, а лишь лазил по их стенам и крышам – ведь мр. Майлз тоже не сможет осмотреть их изнутри.

Святая Земля

Мир *Assassins Creed* – действительно захватывает дух. Захватывает и не отпускает очень долго, наверное, аж до самого конца. Три огромных города: Иерусалим, Акра и Дамаск; плюс небольшой Масиаф – цитадель ассасинов, и впечатительные пространства вне городских стен, также не лишенные очарования и жизни. Окунувшись в этот мир, начинаешь не просто играть, начинаешь дышать им и ощущать запах морского ветра, чувствовать пыль старого города и тепло камней прогретых восточным солнцем. Буквально все заставляет поверить в его реальность.

Поведение жителей проработано до малейших мелочей. Они реагируют на каждое нелепое движение, провожают удивленными взглядами, когда Ассасин карабкается на стену или прыгает по крышам; издают крики ужаса при виде падающего с крыши тела или будучи свидетелями дерзкого убийства. Случайные столкновения и, как результат, разбитые кувшины вызывают негодование, что может привлечь внимание бдительной охраны. Рассерженные горожане будут задерживать вас, помогая страже. Свидетели же ваших благих подвигов – напротив, будут приветствовать вас как героя, всячески помогать, задерживая преследующих вас солдат.

Элементы паркура в АС еще головокружительнее, еще динамичнее, еще зрелищнее,

чем в предыдущем творении Ubisoft Montreal – Принце Персии. А обилие трюков продолжает радовать красочностью и глубиной проработки. Характерным отличием от Принца *Assassin's Creed* является огромное количество возможностей, безграничная свобода. Здесь нет “полос препятствий”, по которым надо обязательно пройти неизменно заданным образом. Архитектура продумана до мельчайших деталей: выщербины, выступы, балки, решётки, карнизы – все это может служить опорой профессиональному домолазу – Альтаири. Прыгая по крышам, выполняя невероятные трюки, карабкаясь на стены, убегая от городской стражи, или просто прогуливаясь по улицам, везде и во всем ощущается невероятная, неудержимая свобода. При этом строения выглядят вполне естественно, не теряя привлекательности и антуража (кроме городских ворот, где по балочкам у свода арки можно пробраться в город под взорами бездействующих постовых). Прыжки сквозь торговые лотки, пробежка по сваям, разрушенным стенам, торчащим опорам, подвесным платформам подъемников, строительным лесам – разработчики действительно потрудились на славу. Причем следует отметить, что обилие различных движений, акробатических элементов, ничуть не осложняет управление – все вышеупомянутое обеспечивается двумя-тремя кнопками!

Еще одно навязчивое игровое ощущение – Мания высоты. Канадская команда не подкачала, даже можно сказать – переплюнула самих себя. Забираться на высокие здания, башни, минареты, соборы – одно из приятнейших развлечений. Хотя, конечно, увлекательнее залазить на менее оригинальные сооружения, а десять раз подряд на почти идентичные башенки – это уже скучновато. Благо не все в нашем мире copy\paste.

Оружие

Проходя задания, вместе с авторитетом к нашему протагонисту будут возвращаться и элементы его инвентаря. Поначалу нам будут доступны лишь скрытый клинок и меч. Позже к ним добавятся кинжал и метательные ножи. Но давайте обо всем подробнее:

Скрытый клинок – лезвие, притаившееся в кожаном наруче на внутренней стороне кисти. Это оружие создано для убийств исподтишка, им легко устраивать ничего не подозревающих стражников, лучников, засевших на крышах, прыгать сверху на мирно гуляющего по улице тамплиера, попутно вонзая клинок в шею.



Геймплей	11
Графика	11
Звук	10
Управление	11
Сюжет	12

ОЦЕНКА **11**

Но если противник заметит удар – то вероятнее всего остановит вашу руку. В открытом бою не слишком удобен из-за невозможности парировать удар. Также скрытый клинок можно использовать для добивания упавших наземь врагов.

Меч – оружие, предназначенное для открытого поединка. Эффективен вне зависимости от того, какой стиль вы используете (защитный или атакующий). Помимо двух простых ударов, сильного и слабого, им можно провести мощную комбо-атаку, убив врага парой красивых движений. Или нанести несколько простых ударов, желательно сбив перед этим блок. Защитный стиль – это всегда стратегия контр атак; своевременный удар и нападение противника завершается его красочной смертью.

Кинжал – весьма спорное оружие, не обладая такой силой атаки как меч, его удобнее использовать в защитном стиле. Но кинжал все же несколько быстрее меча, имеет некоторое преимущество перед ним при сражении с несколькими противниками. Хотя, на самом деле, это оружие на любителя.

Метательные ножи – вершина искусства конспирации. Вовремя брошенный нож может без труда “снять” заметившего вас лучника, который находится трудно досягаемой позиции; метнув его с крыши, можно легко устранить необходимую жертву, оставаясь при этом незамеченным; в конце концов, ножами можно банально заски-

дать отряд стражи. Не эффективны против тамплиеров и главной цели убийства. Количество ножей возрастает по мере прохождения игры с 5 до 15. Запасы метательного оружия можно пополнять, воруя их у бандитов на улицах.

Задания

Убийству основной цели всегда предшествует сбор информации о ней. Подслушивание, кража документов, писем и карт, допрос мелких прислужников – все это источники информации. Для того чтобы собрать достаточное количество сведений, необходимо выполнить около 3-х дополнительных заданий. Иногда вы сами можете наткнуться на ключевую точку миссии – разговор в укромном уголке улицы, пылкий оратор, выкрикивающий слова во славу нашего “клиента”. Иногда задания дают различные асасины-неудачники, неспособные самостоятельно завалить пару-тройку плохих парней или пособирать флаги аккуратно растерянные на крышах. Под различными предлогами они будут парить вам свои проблемы в обмен на необходимую информацию. К сожалению, большинство этих заданий имеют весьма однообразный характер, а беспомощность братьев по оружию часто выводит из себя: “Неужели я единственный реально мощный асасин в гильдии?” – возникает нескромный вопрос. Но есть миссии определенно веселые, например, расфигачить лотки паршивых торговцев подручными телами (как правило, это добросовестные тела местных правоохранительных органов).

Звуки музыки

Озвучка – это, наверное, самый большой прыщ в этой игре. Если музыка выполнена очень даже на отличенько, приятные мелодии не напрягают заунывностью, а лишь усиливают ощущение “жизни”. Тот же повторяющиеся :) реплики глашатаев, просто доводят до состояния нервного тика. Чем больше их слушаешь – тем громче звучит музыка натянутых нервов. Хоть слезай с крыш и нещадно вали негояев, мешающих работать честным асасинам.

Большое зло

В небольшой ряд вышеперечисленных недостатков можно добавить разве что невозможность пропуска диалогов, да мелкие невменяемости управления.

Итожек

Невзирая на ряд явных недостатков, *Assassin's Creed* является игрой, про которую не надо читать, а играть, в которую надо играть, в ней надо жить, ею надо наслаждаться. Главное вовремя принимать “антиасасин”, что бы выйдя (не дай Бог!) на улицу, в нужный момент отдельиться от навязчивой идеи залезть куда-то повыше и чего еще хуже – спрыгнуть.

Wolf

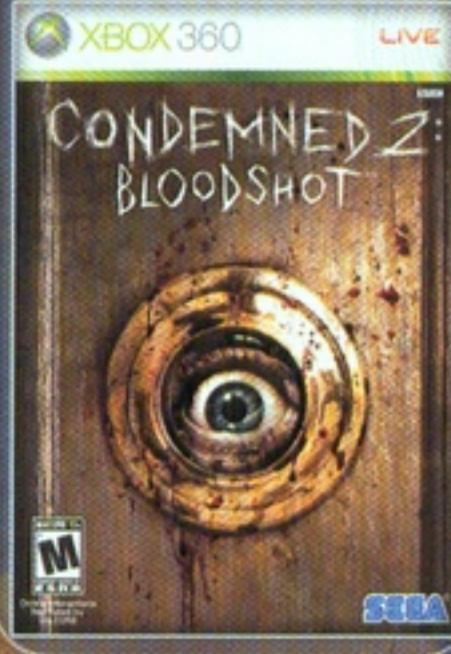
ЖЕСТОКАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

**CONDENMED 2:
BLOODSHOT**

Мистический триллер
(survival horror)
condemnedgame.com

Разработчик:
Monolith
lith.com
Издатель: SEGA
sega.com

Системные требования:
не объявлены
для PC-версии



Xbox 360 | PlayStation 3 | PC (ожидается)

Condemned 2: Bloodshot – один из самых ожидаемых проектов жанра survival horror в этом году. По совместительству – долгожданное продолжение одной из самых жестоких игр за последние три года. И прежде чем мы приступим к разбору продолжения, вернемся ненадолго к истории первой части – *Condemned: Criminal Origins*. Ведь именно эта игра стала если не эталоном, то, по крайней мере – достижением жанра. Мы выступали в роли Итэна Томаса, агента ФБР, и пытались раскрыть дело о серийном убийце. Круглосуточно проchesывая подвалы, заброшенные фабрики и темные переулки, мы натыкались на все более странные вещи. Как позже выяснилось, кроме самого убийцы в этом деле было замешано что-то еще... что-то, что навеивало ужас. Отличительной особенностью *Criminal Origins* стало то, что разработчики акцентировали внимание на системе ближнего боя. То есть все драки происходили с использованием подручных предметов. Не менее важную роль здесь сыграла атмосфера, которая таила в себе по-настоящему ужасающее ощущение страха. Игра имела открытый финал, явно намекающий на сиквел. И вот, спустя три года, *Condemned* вернулся.

**Прощай работа,
здравствуй выпивка!**

В *Condemned 2: Bloodshot* мы по-прежнему играем за Итэна Томаса. Вот только он довольно сильно сдал после событий пер-

вой части. Итэн решил покинуть работу, забить на все и всех, забыться и погрузиться в собственные мысли. Он отпустил волосы и бороду, ходит в каких-то обносках, не имеет постоянного места жительства, да еще и стал алкоголиком. Другими словами, жизнь бывшего агента ФБР полностью изменилась.

Совершенно неожиданно для Итэна, агенты ФБР просят его о сотрудничестве. Причиной тому послужило загадочное сообщение, в котором неизвестный мужской голос просил о помощи. В послании упоминалось имя Итэна Томаса. Становится ясно, что Итэн как-то связан с неизвестным человеком, пославшим сообщение, и нам предстоит узнать, как именно.

Атмосфера в *Condemned* значительно изменилась спустя три года. Закоулки, подвалы и заброшенные здания стали еще более темными, пугающими, устрашающими. Порою даже фонарик не выручает, приходится увеличивать яркость монитора. Кругом постоянно что-то падает, где-то вдалеке слышны странные звуки, перед глазами пролетают тени – все это действительно пугает. А когда в такой напряженной обстановке сзади неожиданно раздается вопль, и, повернувшись, ты тут же получаешь железной трубой в голову, то это уже совсем не смешно.

Вторым принципиальным изменением геймплея стал ближний бой. Если раньше мы с врагом просто по очереди дубасили друг друга металлической балкой до

последней капли крови, то в *Condemned 2* все абсолютно по-другому. Во-первых, появились комбо-удары. Запомнить их довольно легко: в большинстве своем это чередование ударов руками и ногами. На практике они выглядят очень эффектно, да и сила удара значительно больше. Весь список доступных комбо можно в любой момент посмотреть в меню паузы. Кроме комбо-ударов существуют и так называемые фаталити – жестокие расправы над противниками. Суть их заключается в том, чтобы вы во время нажали на определенные кнопки, появившиеся на экране. Таким образом, составив цепочку ударов руками и ногами, можно совершить фаталити или добить противника, пока он сидит на земле. Таюже есть возможность использовать захват – наиболее суровое, но в то же время зрелищное, убийство.

Схватив врага, вы подходите к какой-нибудь стенке и с силой разбиваете его голову. Кроме стенки головой недруга можно разбить телевизор, поджечь ее на газовой плите, или, что еще лучше, зажечь в станке. В качестве оружия можно использовать буквально все встретившиеся вам предметы: деревянные балки, железные ломики, газовые трубы, кости, кирпичи, мечи и топоры, а также многое другое. Но наиболее эффективным является рукошашный бой. Как бы прост он не был, руками махать намного



быстрее, чем, скажем, железной трубой. Поэтому, имея достаточное представление о сражениях в игре, можно без труда завалить врага, не потратив при этом ни одной жизни. Что са-

мое интересное – бои хоть и скоротечны, но сплошна насыщенны жестокостью. Итэн бьет врагов с такой силой, что ты словно ощущаешь ее на себе. Когда же у вас совсем мало жизней, вы стараетесь увернуться от удара и бить противника с такой жестокостью, будто он заслуживает смерти. Вы бьете и бьете, бьете и бьете, и даже когда враг упал на землю, продолжаете пинать его ногами и бить железной трубой по голове.

Детективные штучки

Присутствует в Condemned 2 и огнестрельное оружие. Правда пользоваться им приходится не так часто, да и

погоды оно не делает. В первые же минуты вы израсходуете все патроны, и вам придется выбросить пушку. Как вариант, конечно, – таскаться с ней, пока не обнаружатся патроны, но это не очень удобно. Поэтому советуем вам хранить огнестрельное оружие для крайне необходимых случаев. Ах да, один очень интересный момент. Во время прицеливания у

Итэна заметно дрожат руки (алкоголик как-никак), поэтому

попасть по врагу будет трудновато. Однако по уровням разбросаны бутылки виски, которые Итэн с удовольствием опустошает. После очередной такой "дозы" нашему протеже становится легче, и руки дрожать перестают. Берите на заметку :).

Над чем Monolith потрудились очень серьезно – так это над раскрытием убийств и прочими детективными штучками. Если в Criminal Origins все сводилось к тому, что мы просто обнаруживали кровь, делали необходимые снимки и отправляли их своей коллеге, то во второй части все куда серьезней. Вот, например, самое первое убийство: перед нами лежит труп полицейского, и нам необходимо узнать все возможные подробности о жертве. Делается это следующим образом. Сперва мы наводим камеру на форму погибшего и выбираем из появившегося меню правильный вариант: точно ли это полицейская форма, а не какая-то другая. После этого так же осматриваем жетон и узнаем, из какого подразделения был этот офицер. Следующим шагом нашего расследования мы пытаемся понять, каким оружием был произведен выстрел и при каких обстоятельствах. Ну и, наконец, если жертву тащили, то при помощи ультрафиолетовой лампы находим след и приходим к месту совершения преступления, осматриваем лужу крови, выясняем обстоятельства убийства. После всего этого отправляем результаты расследования нашей коллеге Розе, и, в зависимости от правильности выбранных ответов, нам ставят оценку по пятибалльной шкале. Ощущение от этого процесса такое, словно ты действительно детектив и расследуешь настоящее преступление. В инвентаре Итэна можно обнаружить четыре прибора: GPS-навигатор, ультрафио-

летовую лампу, фотоаппарат, и еще один прибор, назначение которого вы поймете из игры.

А вот что в игре совершенно не изменилось – так это то, как она выглядит. Назвать также провальной ошибкой нельзя, но факт остается фактом. С другой же стороны, этот огех практически не заметен, поскольку в игре повсюду либо очень плохое освещение, либо его нет вообще. И, даже несмотря на такой, казалось бы, большой недочет, мы не могли не присудить Condemned 2 звание "MegaGame".

We will survive

Подводя итог, еще раз соберем в единое целое и взвесим все положительные и отрицательные качества игры. Condemned 2: Bloodshot может похвастаться потенциально новым геймплеем, доработанной и улучшенной системой ближнего боя, большим разнообразием фаталити и комбо-ударов, зловещей и мистической атмосферой и, в некоторой степени, оружием. Среди недостатков можно выделить лишь устаревшую графику трехлетней давности и, местами, нудность прохождения. Тяжело сказать, получит ли Condemned 2 такой же успех, как первая часть, но, вероятнее всего – нет. Несмотря на это, в игру должны поиграть если не все, то хотя бы почитатели жанра survival horror.

Что касается PC-версии проекта, то на момент написания статьи официальных заявлений относительно нее не было. Однако мы более чем уверены, что релиз Condemned 2 на ПК обязательно состоится, это только вопрос времени.

Ян "Dexter" Одарченко

Геймплей	10
Графика	7
Звук	9
Управление	11
Сюжет	9
Атмосфера	10+

ОЦЕНКА **10**

ТАЙНЫЕ ФАНТАЗИИ О ГЛАВНОМ



Аддон к MMO RPG
phantasystaruniverse.com

Разработчик: SEGA
sega.com

Издатель: SEGA

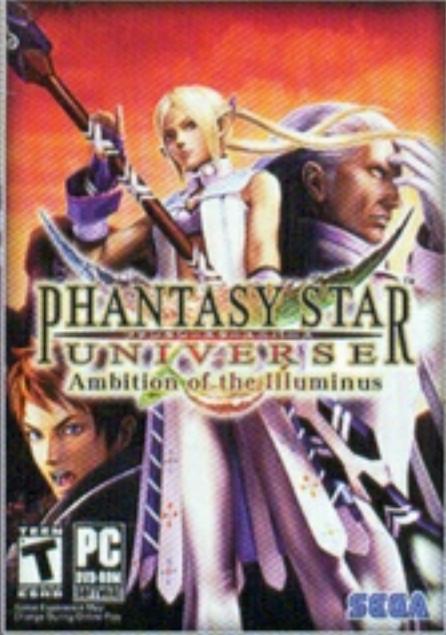
playsega.com

Издатель у нас:

Софтпром

softprom.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
Память: 256 Мб
Видео: 3D 128 Mb



PC, PS2

Предыстория мира

Обычно, рассказывая о продолжении к известной игре, вскользь напоминают, что ни одно продолжение не может быть лучше оригинала. Однако есть и исключения. Первая часть игры – PHANTASY STAR UNIVERSE – удачной не была точно. Это была малоприметная игрушка, которая больше нашумела до своего выхода, чем после него. Единственное, что привлекало в ней игрока – мультиплеер. Вот ему цены не было точно. Грамотный, проработанный, удивительно удобный.

Поэтому, когда разработчики объявили о том, что готовят продолжение-мультиплеер, радости игроков во всем мире не было предела. Правда, есть и кое-какие нюансы, без которых миру на компьютере не ожидать – постоянное соединение с сетью Интернет, например. Каждый раз при загрузке, игра автоматически обменивается данными с сервером. Такая система, кстати, позволила сражаться игрокам, предпочитающим разные платформы – и приставки, и компьютеры. Данные для них сохраняются на одном сервере.

Отчасти именно из-за этого PHANTASY STAR UNIVERSE: Ambition of the Illuminus нельзя назвать обычной онлайновой игрой. Все действие происхо-

дит не в сети, а непосредственно на компьютере. Соединение с сервером и обмен данными с другими игроками необходимы для пополнения мира новыми монстрами и персонажами. В итоге у каждого, кто установил игрушку, через какое-то время будет мир, если не идентичный, то, по крайней мере, подобный тому, которым путешествуют другие игроки и персонажи.

Движемся вперед

Несколько лет назад, выпустив первую часть этой оригинальной игры, разработчики допустили в мире столько ошибок, что на них, как на грабли, можно было наступать на каждом шагу. В новой части этих ошибок и глюков стало намного меньше, наладили и баланс мира. Его, кстати, не хватало куда больше, чем новых миссий или оружия.

Впрочем, добавились в игру и они. Причем в новой части их гораздо больше, чем было в первой. Радует и то, что задания перестали быть сухими "пойди туда – принеси это – убей того – исследуй там". Миссии в Illuminus – полноценные кампании, эдакие министории, которые действительно хочется распутывать и разгадывать. Короче говоря, с мотивацией героя и игрока в новой части игрушки дела обстоят довольно хорошо.

А вот о балансе стоит рассказать несколько подробней. Дело в том, что в большей части игры он есть, но временами куда-то пропадает. Например, в самом начале игры, во времена битвы с драконом и немного позже – в сражении с механическими чудовищами, победа выглядит несколько странной и неожиданной. Особенно удивительно смотрится пятиминутный бой против дракона (окончившийся победой наших) на фоне простого сражения с двумя персонажами пусть даже и высокого уровня. Остается только

ХХХ
ICE



приять это как факт или задуматься о том, был ли тот дракон не настоящий, или просто разработчики нарисовали птенца слишком большим. Впрочем, заметно, что они старались. И ошибок стало гораздо меньше, но без них все-таки не обошлось. Надеюсь, к пятой части их не станет совсем.

Не удалось полностью искоренить разработчикам еще один недостаток игры – слабую графику. Японские мордашки я, признаюсь, обожаю больше, чем кто-либо другой, но в данном случае наслаждение они приносят разве что в режиме создания персонажа – тогда графика статична и выглядит детализировано, сглажено. Во время боевых сцен, или просто при перемещении по локациям, остается только недоумевать, куда делась вся красота. Впрочем, и в сюжетном режиме, и в мультиплееере как таковом, игра настолько затягивает, что зачастую просто не остается времени на рассмат-

ривание деталей и обстановки. Ну а в целом локации выглядят очень презентабельно, равно как и фигуры основных и не очень персонажей.

Кстати, раз уж я упомянула о конструкторе персонажа, остановлюсь на нем чуть более подробно. В игре есть четыре расы, из которых игрок волен выбрать представителя мужского или женского рода. Дальше остается подобрать рост, комплекцию, одежду и мордашку для самого себя и уж только потом можно будет вступить в бой. Создать здесь устрашающего монстра не получится – японцы склонны делать премиленых негодяев. Согласитесь, получить пинок от прекрасной эльфийки всяко приятней, чем от Бабы Яги сельского пошиба. Тем более что и голос у нее подобающий. Хотя мне лично ничто не помешало сделать предельно кавайную девочку с мужским громоподобным басом – не убью, так психику покалечу при встрече.

Ведомая тобой

Несмотря на то, что портом PHANTASY STAR UNIVERSE не является, у нее есть все недостатки портированных игрушек. Играть с клавиатуры очень сложно, постоянно путаешься в назначении клавиш и кнопок. А ведь случайная активация оружия может разрядить его именно в тот момент, когда этого явно делать не стоит – передышки между боями делятся долго только в самом

начале путешествия по миру, в дальнейшем же дожидаться, пока восстановится энергия, просто нет времени.

В общем, для получения наслаждения и для того, чтобы окружающие не выучили пару новых слов из вашего лексикона, стоит подключать джойстик – какой-никакой, все же лучше клавиатуры.

Презентовать эту игру стоило бы не иначе, как “Фанатам кавая и женственных форм посвящается”. Играть в нее может либо человек, влюбленный в мир японского РПГ, либо тот, кто любит жить в онлайне, но Линейка и Варик уже опостили, а нового ничего пока для себя не нашел. По крайней мере, такую организацию MMOJRPG-мира найти будет сложно где-либо еще, кроме PHANTASY STAR UNIVERSE.

Я лично отношусь к обоим типажам сразу, поэтому приветствую игру анимешными смайлами и вскриками “ня”. Хотя, честно говоря, недоработок у нее еще настолько много, что не-фанатам аниме ее советовать не стоит. Один критический взгляд – и этот карточный домик рассыпается по округе. Остается только верить, что в скором или не очень времени появится новая часть игры, в которой багов будет еще меньше, а драйва – пропорционально больше. В таком случае PHANTASY STAR UNIVERSE цену не будет.

Pantera sis



Геймплей	9
Графика	8+1
Звук	10
Управление	7
Сюжет	9

ОЦЕНКА 8

To play or not to play

ДВОЕ — УЖЕ АРМИЯ

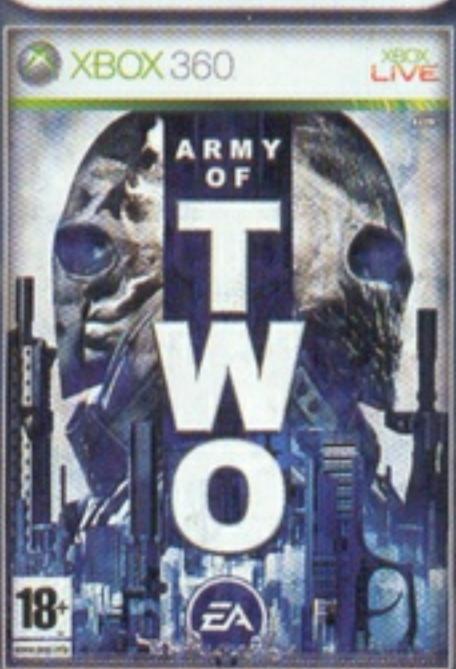
ARMY OF
TWO

шутер на двоих
ea.com/armyoftwo/

Разработчик:
EA Montreal
ea.com

Издатель: Electronic Arts
ea.com

Превью:
"Шпиль!" №2 2007



Xbox 360 | PlayStation 3

В нынешнее время компьютерные игры выходят настолько банально простые и похожие друг на друга, что нам, геймерам, становится просто не интересно в них играть. И когда череда различных клонов уже действительно надоедает, душа и сердце тянутся к мультиплееру или кооперативу. Но и здесь дела обстоят, увы, не так хорошо, как хотелось бы. По-настоящему интересных проектов с поддержкой кооперативного прохождения очень мало. Среди наиболее популярных новинок можно отметить разве что *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas* и прошлогодний хит *Gears of War*. И пока все заняты воплощением старых и уже избитых идей в сингле, *Electronic Arts* делает ставку на мультиплейер. Причем не на какое-то там простое совместное прохождение, а на самый настоящий кооператив со всеми примочками и фишками.

Защитники или наемники?

Сюжет *Army of Two* не блещет оригинальными идеями или запутанными событиями. Действия разворачиваются в современном милитаризированном мире. Мы играем одним из двух бывших армейских рейнджеров, ныне работающих на некую частную военную корпорацию под названием PMC. Вместе с нашим напарником нам предстоит побывать в раз-

личных точках планеты и выполнить ряд заданий, которые готовит для нас корпорация. Таким образом нам придется пройти через военные конфликты, политические заговоры и прочие радости жизни наемника.

Говоря о геймплее *Army of Two*, стоит понимать тот факт, что тут кооперативная игра не является отдельным режимом; здесь кооператив — сама сущность геймплея. То есть всю игру мы проходим либо с напарником (за которого отвечает AI), либо с живым человеком. *Army of Two* — очень феерический, динамичный и увлекательный шутер. Мы побываем в заброшенных катакомбах, и на старой военной базе, и в горном ущелье, и даже на огромном судне. Но где бы мы ни были, задача остается одна и та же: уничтожить террористов и добраться до контрольной точки. Выполнять поставленные цели, к сожалению, тоже придется так, как хотят того разработчики — игра полностью линейна. Но не стоит отчаиваться, разнообразие все же имеет место быть, в основном — благодаря персонажам. Наши герои, подобно Кейну и Линчу (*Kane and Lynch: Dead Men*), любят пошутить, поприкалываться друг над другом, повыписывать один другому подзатыльников и все в таком духе. Все сложные и серьезные ситуации они воспринимают с заметной долей юмора. Очень важным в игре является то, что вы должны по-

стоянно стараться держаться с напарником вместе, ибо есть ситуации, когда без взаимной помощи не обойтись. Например, вам нужно подняться через отверстие в потолке, но оно слишком высоко. Вы подходите к стенке, подсаживаете своего напарника, он вскарабкивается, затем подает руку вам и тащит наверх. Или вот еще ситуация: вам нужно добраться до здания, возле которого собралось огромное количество противников. Найдите поблизости какую-то железяку и используйте ее в качестве щита. Вы держите только щит, но стрелять не можете, а вот ваш напарник двигается сразу же за вами и отстреливает противников. И такие ситуации встречаются довольно часто.

Еще одной очень интересной и неотъемлемой частью геймплея является привлечение внимания врага. Нередко вам встречаются случаи, когда нужно привлечь внимание врагов, чтобы ваш напарник в это время пробежал до ближайшего укромного местечка. Для этого вам достаточно просто палить в воздух, скажем, из-за стены, чтобы противники постоянно видели ваше местоположение. В это время ваш напарник быстро добегает до места, где



можно укрыться, и аналогичным образом вызывает огонь на себя, чтобы вы могли передохнуть.

Друзья или соперники?

Перестрелки в *Army of Two* сделаны на манер *Rainbow Six: Vegas*: спрятавшись за какой-либо оградой, вы можете вести стрельбу, аккуратно прицеливаясь во врагов, или же использовать метод стрельбы вслепую. Просто высовываете руку с автоматом и начинаете стрелять по всему, что движется. Если вы с напарником очень метко стреляете и мало промазываете, то будете получать поощрения в виде режима *Overkill*. Это когда все вокруг начинается двигаться в замедленной съемке, а враги погибают от одного попадания. А иногда вас будут ставить спиной друг другу, и вы точно также, но уже в режиме *solo*, будете отстреливать отовсюду бегущих врагов.

Что касается искусственного интеллекта, то он как никогда реалисто-

играть становится трудно. Враги постоянно находятся в укрытиях, забрасывают вас гранатами, заходят с тыла и устраивают неожиданные сюрпризы. Ваш напарник тоже не подкачал – за его поведение отвечает новая система искусственного интеллекта *Partner AI*. Это позволяет ему прекрасно работать в команде, адаптируясь к самым различным условиям и перенимая у человека его тактику ведения боя. В общем, однозначно зачет!

Ну и, наконец, оружие. Всего в игре около двух десятков различных видов оружия. Оно делится на главное оружие (штурмовые винтовки, УЗИ и прочие скорострелки), второстепенное (пистолеты), специальное (снайперские винтовки, пулеметы) и дополнительное (гранаты). На протяжении уровня вы зарабатываете деньги, на которые, собственно, и приобретаете себе новую пушку. После покупки нового оружия, вам тут же предложат его улучшить. Разновидностей апгрейдов очень много, в среднем по 5 улучшений на одну единицу оружия. Таким образом, для двух десятков стволов, мы можем накупить около 100 апгрейдов. Звучит многообещающе, а на практике выглядит еще лучше.

Праведники или грешники?

Еще за несколько месяцев до релиза предполагалось, что визуально *Army of Two* будет не очень эффектной – страшненькие локации, размытые текстуры и недоработанные модели окружения. Ах нет, все ока-

залось с точностью да наоборот. Графика в *Army of Two* просто превосходная, картина красочная, колоритная, динамичная. Спецэффекты просто блестящие. Любо-дорого смотреть на такую красоту. Добавьте ко всему еще проработанную динамику и физику, реалистичных персонажей и окружение, и тогда *Army of Two* точно не будет цены.

Ради дела или ради денег?

В завершении хочется сказать, что у "Электроников" получилась замечательная игра, которая придется на вкус каждому. Несмотря на грамотную реализацию AI, с живым человеком играть намного лучше, веселее и интереснее. Вы сами составляете свои стратегические и тактические планы действий, решаете, кто с какой стороны будет обходить здание, ну и, конечно же, гоняетесь друг за другом и выписываете подзатыльники. Уж без этого никак :). Картину только слегка портит однообразный геймплей, который на протяжении игры нисколько не изменится. Но и это несчастье мы переживем.

P.S. Так уж сложилось, что проект *Army of Two* вышел только на двух консолях: Xbox 360 и PlayStation 3. Компьютеры в списках, увы, не значатся, да и разговоров о портировании не идет. Но если мы хоть краем уха услышим, что PC-версия будет, то обязательно сообщим вам об этом в нашей "ИгроПанораме".

Ян "Dexter" Одарченко



Геймплей	9
Графика	10
Звук	10
Управление	11
Сюжет	9
Искусственный интеллект:	11

ОЦЕНКА 10



DAWN OF WAR SOULSTORM

Рубильная стратегия
dawnofwargame.com

Разработчик:
Iron Lore Entertainment
ironlore.com

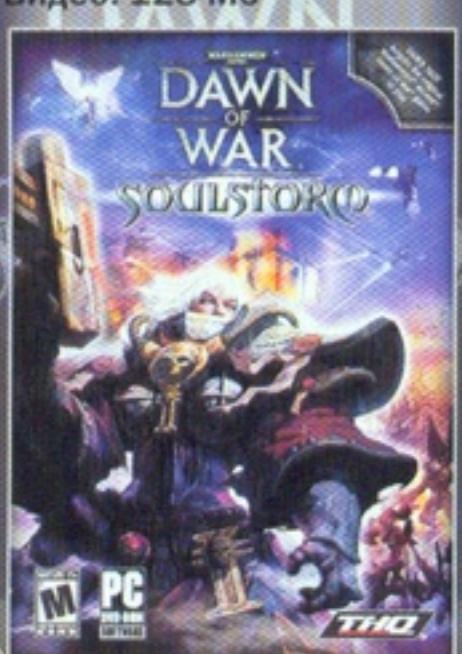
Издатель:
THQ
thq.com

Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 128 Мб



PC

ЭТА ВОЙНА БЕСКОНЕЧНА

Буря Искажений, известная как Варп Сторм, бесчинствует в космическом пространстве. Путешествия между планетами стали невозможными – безопасно перемещаться только в пределах некоторых планетарных систем, оборудованных сетью древних порталов. Одной из таких систем была Каурама. В недрах четырёх планет системы спали Некроны. Ради их уничтожения Эльдары собирали отовсюду свои легионы, бились с Имперскими Гвардейцами “сверхдобрьи” Tay, а Космодесант выслеживал и уничтожал Орков, не забывая и про Воинов Хаоса. Но в бесконечном противоборстве друг с другом эти великие расы забыли про двух сильных и хорошо военизованных противников – на этом поле войны, которая идёт сорок тысяч лет.

Тёмные Эльдары вышли из тайных порталов, о которых не подозревали их древние предки, и обрушились на Каураву всей своей тёмной мощью. Регион Кауравы стал грязным, заражённым ересью и злым тленом.

Для того чтобы очистить Каураву и уничтожить всех еретиков, восстановить пошатнувшуюся веру в Бога-Императора, на помощь Имперской Гвардии были высланы Сёстры Сражения – беспощадные валькирии смерти, чьей единственной целью было убивать во славу единого Бога-Императора. Не удивительно, что по прибытию Сёстры обнаружили грязь и ересь, которая повсюду захватила не только Каураву, но и базы Имперских Стражников и подразделения Космодесанта. Это все нужно было очистить огнем – святым всепожирающем пламенем, благословлённым Богом-Императором.

Такова история нового аддона к эпохальной стратегии современности Warhammer 40 000 Dawn of War – Soulstorm, созданной “карманной” студией Relic, Iron Lore Entertainment. Сказать, что аддон был ожидаем сотнями тысяч фанов – это не сказать ничего. Его ждали, на него надеялись, его создателям верили. Две новые расы, воздушные, ранее невиданные юниты и измененная структура старых рас – вот то, что обеща-

ли криэйторы Soulstorm. Но, к сожалению, готовый результат совсем не катит на роль отличной, достойной игры.

Император всё видит, Император всё знает

Моё знакомство с вселенной “Вархаммера” началось случайно и спонтанно. С банального спора. Как-то раз, после того, как я в надцатый раз отодрал одного из своих друзей в Starcraft, он возьми и скажи, что да, в “Стар” может я и крут, но в “Вархаммер” он меня просто раздерёт своим космодесантом. А для меня в то время, что “вархаммер”, что “космодесант”, что чучело гороховое – всё было на одно лицо. Конечно, я что-то помнил про древний-древний Warhammer Dark Omen, в который рубился когда-то, но это было совсем не то пальто. Однако, не думая долго и нудно, я рубанул, что за две недели освою эту стратегию, и что весь опыт игры моего другана в неё ничего не значит – я покручу его, а не он меня. Сказано – сделано, диск взят, игра установлена, я начал проникаться великой идеей могучей динами-

ной стратегии. Это был тот самый великий Dawn of War. Однако он не впечатлил меня абсолютно. Поиграв-побегав, я приготовился к позорному поражению – ведь любимой расы так и не нашёл. Но всё меняется – схлестнувшись по сетке нам удалось только лишь во времена Dark Crusade – именно тогда для меня начался истинный "Вархаммер". Раса Tau стала моей любимой и беспощадной, а в серии из пяти игр я выиграл три, переплюнув тем самым своего дерзкого Космодесантника. Именно эту часть бесконечной войны лично я считаю самой удачной и интересной. Что касается нынешнего аддона, то мной он воспринимается исключительно как проходной вариант, созданный "чисто конкретно" в качестве денежного напоминания, мол, "помните, пока Relic делает истинное продолжение, мы побалуем вас хлипким аддончиком".

Да, в Штурме Душ есть две принципиально новые расы, и это его большой плюс. Да, в игре у старых рас имеются новые юниты, и это тоже весьма неплохо. Но разработчики из неопытной Iron Lore Entertainment не остановились на этих достоинствах. Они по старой доброй разработнической традиции решили перечеркнуть всё большим жирным минусом – перевернуть

концепцию боя с ног на голову, тем самым почти полностью уничтожив и без того слабенький игровой баланс. Мало того что новые расы – Сёстры Битвы и Тёмные Эльдары – обладают своей уникальной магической системой, недоступной другим старожилам, так и старые добрые юниты некоторых наций изменены до неузнаваемости.

Во-первых, начав играть кампанию за своих любимых Tau, я обнаружил, что основа армии Великого Добра – бронекостюмы с крупнокалиберным лазером за плечом, которые ранее производились в пачке по три штуки, а теперь выходят из казармы по одному. По одному! Млина, ну как такое могло прийти в голову этим разрабатывающим людям. Ведь данные бронекостюмы со смешным номером были тем самым якорем, что позволял не особо сильным в рукопашном бою Tau поначалу удержаться на плаву. А врыв сладкую тройку этих гасил в землю, можно было рассчитывать на надёжную защиту, тогда как с уменьшением количества их банды до одного, приходится надеяться лишь на скорейший проигрыш. Попытавшись взять Некронов, я заметил, что главный неубиваемый некронский супергерой после высшей трансформации не летает по полю боя в виде неуязвимого Nightbringer'a, а раздирает врагов на части в ипостаси Некробога C'tan. Прикольно, конечно, но для меня несколько непривычно. Именно поэтому я досрочно закончил свои выступления за Tau и Некронов и, плюясь, перешёл на сторону Тёмных Эльдаров. И не пожалел – благодаря им я прошёл весь кампайн.

Эти вампиры и суккубы далёкого будущего обладают неплохими боевыми качествами, строят защитные вышки исключительно на энергетических точках, по типу Tau, и собирают пачками души павших воинов врага. Затем, перерабатывая их в энергию, верховный Тёмный Архонт даёт игроку возможность кастовать шесть видов заклинаний, выведенных в отдельное меню на игровом экране. После этого врагов можно жахать молнией, обливать кислотными парами, проклинать до потери пульса и т.д. и т.п.. Что касается суперюнита, то тёмно-эльдарский Крейсер Разрушения и Боли просто восхитителен – обладая орудием "тёмной смерти", он может за раз уничтожить всю живность в пределах досягаемости его оружия. Особенно эффектно выглядит сцена битвы, когда полное грязных орков поле за несколько секунд превращается в кровавый безжизненный луг (скриншот вставить тут!!!). Плюс полуоголые рабыни

To play or not to play



Геймплей
Графика
Звук
Управление
Сюжет

ОЦЕНКА

9

в цепях на палубе Крейсера создают отличный мистический вампирио-антураж.

Что касается Сестёр Битвы, то меня они абсолютно не впечатлили. Все их здания, выполненные в духе католических церквей прошлого, и юниты, мало чем отличающиеся от Имперских Гвардейцев, – это выглядит как-то слишком аляписто и нелепо. Да, у них тоже есть своя артефактно-универсальная магия. Это "Вера", делающая из слабаков мастеров боя, и суперюнит – ангел с огненным мечом, черпающий силу у Императора-Бога, поражающий еретиков чистым пламенем, но это всё не то. Возможно кому-то эти девушки в стальной броне и с огнемётами в руках придутся по душе, но для меня они стали сплошным разочарованием. Вот Тёмные Эльдары это наш выбор.

Реформы – уть к революции

Что касается графики, звука, и прочей технической дребедени, то по сравнению с предыдущим аддоном Dark Crusade в игре

фактически ничего не изменилось. Да, в принципе, и не должно было. Если говорить об интеллекте электронного противника, то его как не было, так и нет, и что самое интересное – скорее всего и не предвиделось. Структура кампайна также проста и прозаична – теперь не нужно проходить несколько территорий, чтобы добраться до центрального оплота врага – в игре за каждую расу практически сразу предоставляется возможность атаковать нервный центр врага. Также не особо порадовала разбивка противоборствующих сторон по планетам. К примеру, Хаос, Некроны и Тёмные Эльдары изначально расположены на одной планете и разбираются исключительно друг с другом, тогда как Тай, Орки и Космодесант режут друг другу глотки на второй планете, и т.д. Как-то всё слишком примитивно и глупенько, хотя, в принципе, карта боя предыдущей игры серии меня не особо впечатляла.

Сетевые батальи нам доступны в стандартной вархамерской мере – играть можно лишь за две новые расы. Если хочется больше – нужно кроме Soul Storm ставить

на жестокий, ой простите, жесткий диск предыдущие игры серии. Тогда будет вам счастье. Вообще, если окинуть данный (на скорую руку заклёпанный) аддон вооружённым глазом, картина получается не очень то и лицеприятная. А всему виной самовольные изменения старых рас и неоправданные усиления спец-фишками новых. Спрашивается, зачем нужно было выдумывать нейтронный велосипед, если на нём не умеешь ездить. Тем более что старый надёжный мотороллер уже давно изобретён и доработок не требует.

Ваах, вывод

Всё глюки на месте, юниты всё также застревают друг в друге во время движения, средненькая графика не изменилась, звук всё такой же классный. Новые расы интересные, но венёвки самолётики не прут. Очень хочется истинной новизны, качественных вступительных роликов, нормального баланса и ещё одной новой расы. Ну что, Relic, скоро там ваше НАСТОЯЩЕЕ продолжение?

животное

SB-20X
Game edition



GEMIX
www.gemix.ua

реально агрессивный звук

Потужність (RMS): сабвуфер: 18 Вт, сателіти: 2x10 Вт

АБВ Техника

www.abv.com.ua



www.spark.ua

COMFY

КОМФОРТНІ
МАГАЗИНИ
ТЕХНІКИ

www.comfy.com.ua



В СЕМИ-ДЕВЯТОМ КОРОЛЕВСТВЕ...

Летопись

Итак, перед нами продолжение очередной весьма известной игры. Seven Kingdoms впервые увидел свет в 1997 году благодаря Тревору Чану (Trevor Chan) и Enlight Software. Очень скоро, в 1998 г., игра обрастает дополнением Seven Kingdoms: Ancient Adversaries, а спустя еще год – сиквелом Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars. Главной особенностью, выделяющей серию среди других стратегий, была ее сложность и, как бы это сказать, многосторонность. Именно эти факторы привлекали к ней своих фанатов, к сожалению, немногочисленных. Игра, особенно вторая часть, предоставляла своему участнику весьма широкие возможности: SK была не просто стратегией аля kill'em all, сила вашего воинства здесь выступала наравне с политикой и шпионажем. Удачный шпионаж позволял выигрывать сражения "меньшей кровью", а то и вовсе не проливая ее. Плюс ко всему, помимо человеческих рас, в игре присутствовали племена демонов – фрихтанов.

Но когда стих лязг стали и отгреб мел боевой набат, о Семи Царствах забыли на целых 9 лет...

Итак, 9 лет спустя

Поиск новых идей часто направляет взгляды разработчиков в далекое прошлое, когда земля была плоская, а мониторы – объемными. Пришло время подобному взору упасть и на SK.

Едва завидев в анонсе старое имя в новой обертке, многие поклонники начали пускать слюни и лизать коврик для мышки. Но едва игра разместилась на диске, что уж там скрывать, слюни быстро втянулись обратно, а перед глазами замельтешило глубокое разочарование. Одна только мысль удерживала меня в "Семи Королевствах". Эта мысль: "Не может быть"...

Быль

Игра обрела более динамичный характер, едва ли не полностью пожертвовав научной системой и отправив дипломатию и шпионаж на второй план. Теперь ос-

новную роль в ней занимает именно армия, а послы и шпионы – просто дополнительная "приятность" для любителей экзотики. С их помощью иногда можно подкупить город (кстати, шансы на успех нигде не указываются и ничем не обусловлены), отравить охрану, уничтожить прилегающее к городу здание. Все это требует лишних движений и ресурсов, которых поначалу критически не хватает. Ресурсов всего три, у людей – это золото, пища и репутация (reputation). Золото медленно добывается в шахтах и расходуется везде на создание зданий и юнитов, на исследования, на ремонт, на подкуп городов, шпионаж, и даже для того, чтобы разместить посла в городе. Пища, как ни странно, производится на фермах, и ее едят ваши верные подданные, также некоторые юниты требуют "пожрать" при их создании. Репутация – это еще одна интересная идея (довольно старая), но реализована она более чем неадекватно. Фактически, это чистой воды опыт. Зачем было называть его репутацией – загадка ты-

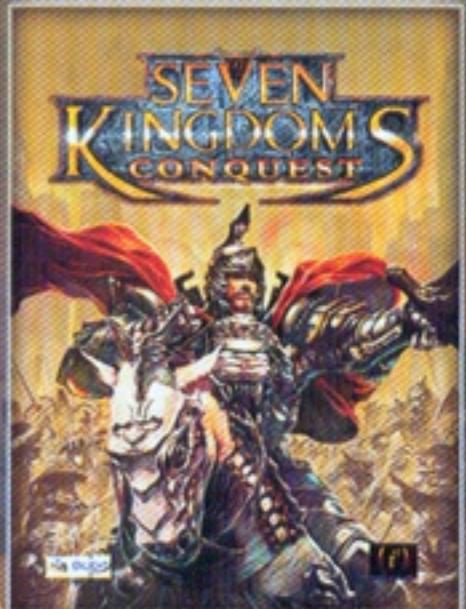


RTS
enlight.com/7kc/

Разработчик:
Infinite Interactive
infinite-interactive.com
Издатель:
Акелла
akella.com

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц
Память: 1024 Мб
Видео: 128 Mb



To play or not to play



сячелетия :); опыт, слава, пушистые хомячки... что угодно только не репутация! Добывается злосчастный ресурс за убийства вражин, захват городов, постройку ферм и шахт, и еще при ряде действий. Количество репутации на отношение народа к своему прекрасному правителю не влияет абсолютно никак. Ресурсы демонов аналогичны, разница лишь в названиях – камень, кровь и страх.

Твердыня

Изначально в наше распоряжение поступает крепость. В ней мы можем нанимать воинов, послов и шпионов (если открыть "шпионаж"). Также дан небольшой ряд технологий (совсем небольшой). Дальше следует определиться с направлением развития города. Всего возможных построек около 10. Крепость позволяет построить 6, из них 2 – обязательно шахты (фермы можно строить в городах – это экономит место для основных построек). Соответственно, так как все не построить, надо думать, что милее – лучники, конница, осадные машины, священники, маги, культисты или охотники на демонов, чемто придется жертвовать. Все

вышеперечисленное является стандартным набором человеческих цивилизаций всех веков. Принципиальные различия заключаются в некоторых бонусах, крутизне и стоимости, но, по правде говоря, все это практически незаметно. Чтобы королевство росло и расширялось, силою али монетою надо захватывать ближайшие города и крепости. К городу можно пристроить только 3 здания (например: шахта + ферма + казармы, или шахта + казармы + башня) :(. Строить возле города 2 шахты или 2 фермы запрещено законом Семи Королевств :), а жаль. Ввиду дефицита ресурсов, города станут ключевыми точками к победе. Чем больше шахт, тем толще дружина, чем толще дружины, тем мертвее вражина...

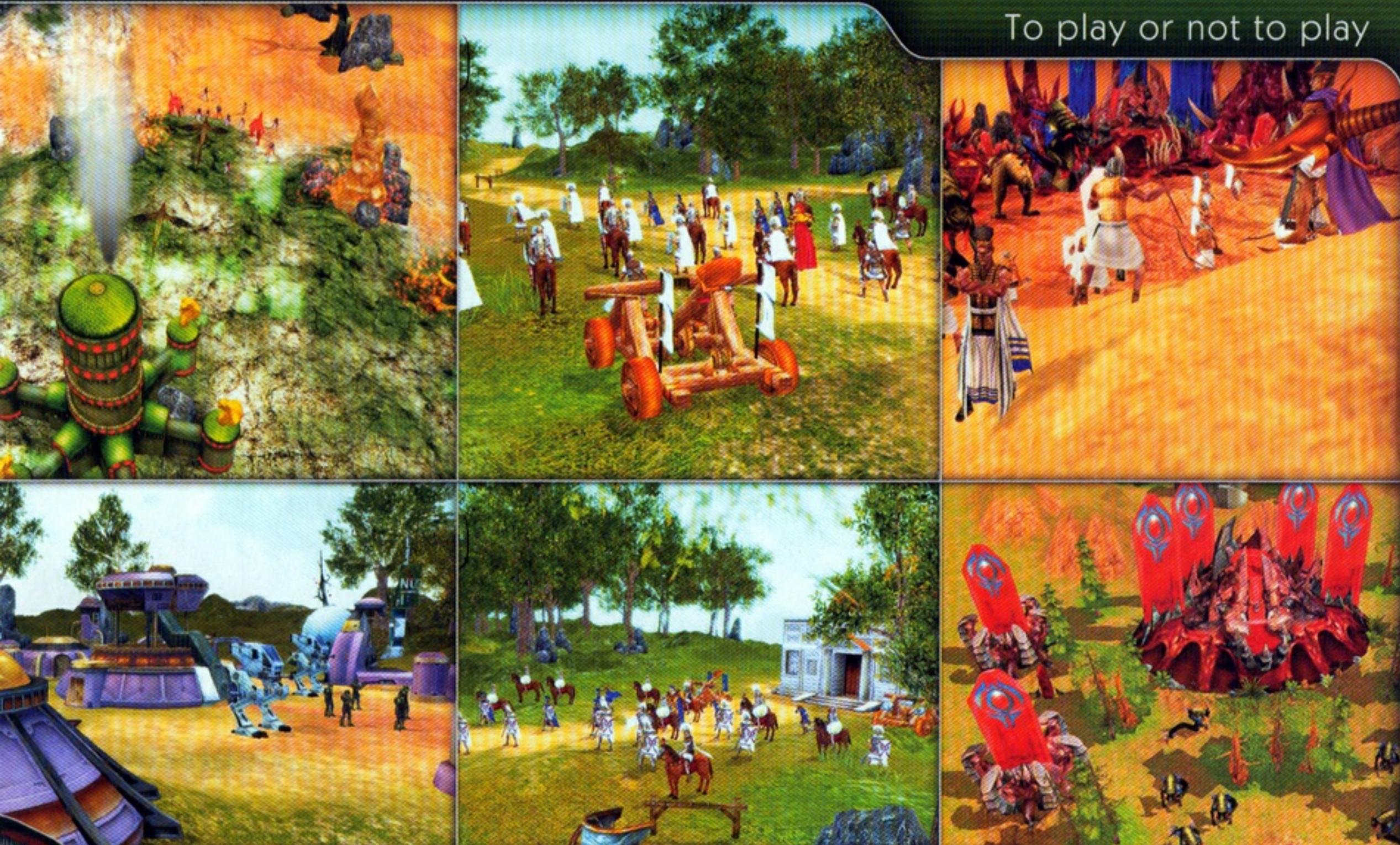
О царствах

Среди выбора "рас" у нас есть 1 раса людей в нескольких разновидностях: типа люди с копьями, люди с арбалетами, люди с бейсбольной битой и электродуховкой. И 1 раса демонов в 7-ми разновидностях: вроде демоны озверевшие, демоны отмороженные, демоны отжигающие, демоны очумевшие, демоны в тумане и так далее. Внешне – одно царство уродли-

вее другого (особенно это касается демонов).

Понты

Особенное место в игре уделяется культистам и охотникам. Это самые конкретные, дорогостоящие и геморройно добываемые юниты в игре. Создать их можно 2-мя способами. 1-й – сделать дорогое открытие в крепости, соорудить дорогой лагерь\храм, построить не менее дорогих охотников/культистов. Этот способ короче, но нам предоставят лишь часть воинов, и, надо сказать, охотников дают слабеньких (относительно с остальными). 2-ой способ – это захватить лагерь\храм, заранее подготовленный мэпмейкером. Лучше всего его купить, тогда не придется драться со всеми охранниками сразу. Однако можно сделать немерянную кучу менее сильных воинов и взять их обитель силой. Но тут есть гвоздка, Армия, которой я прошелся по карте и сравнял с землей все что мог, напоровшись на храм культистов, была полностью уничтожена охраной за 3-4 секунды! Второй с половиной такой армии, я таки захватил храм, но при-



шлось нанять трёх культистов (ОЧЕНЬ дорогих), что крайне разочаровало. Во-первых, тем, что больше трёх их построить нельзя, даже если владеешь нескользкими храмами. Во-вторых, задавшись вопросом, что теперь с ними делать, я не нашел более достойного применения, чем разведывать карту в поисках одиноко стоящих демонов. Одним словом, стоимость и усилия, затраченные на их создание, настолько геморроеменные, что на момент заполучения желанных ультраюнитов в них отпадает всякая необходимость. Такая вот "селяви", когда они нужны – их нет и быть не может, а когда они есть – они уже ничего не решают.

Понты 2

Вторая неплохая плохо реализованная идея – это камни демонов. Они разбросаны по миру, и, как правило, охраняются самыми демонами. Уничтожив охрану, присты и маги могут забрать энергию

камня, что обратить ее в колдовство. Специальные заклинания, требующие энергию камней, включают в себя различные божественные щиты, праведный гнев, развеевание магии, призыв героев и Божества и еще многое другое. Лажа заключается в том, что большинство заклинаний весьма бесполезны, или появляются тогда, когда в них нет необходимости. Самое ценное и энергоемкое – призыв Божества, уникального существа, усиливающего ближайших воинов. Таюже не раскрыта суть сфер камней: будь то камень крови, льда, огня, чумы – его назначение не меняется, то есть это просто визуальные различия, дабы в глазах не рябило. А жаль.

Картина маслом

Вы когда-нибудь видели, как маленькие деревянные человечки копьями, мечами и стрелами рубят карточный домик? Так вот, дальше этого уровня графика не ушла. Карточный домик, конечно, стал чисто трехмерным, а "буратины" теперь требуют видеокарту для отображения анимации своих пиломатериалов. Графика тупорна и примитивна. Разработчики даже не потрудились рисовать некоторые иконки –

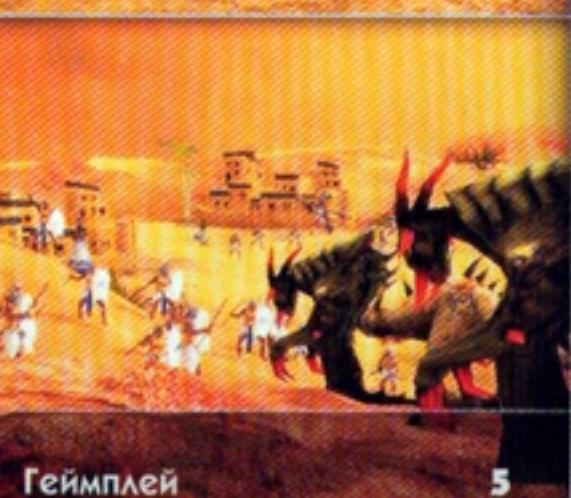
просто стырили их из предыдущих творений :). \

Озвучка еще более примитивна на графике. Даже не стану описывать эти режущие уши звуки. Особенно запоминаются вздохи жрицы, раздающиеся каждый раз, когда отдаешь ей команду "идти". Такое впечатление, что она не ходит, а, извините, удовольствие получает (он играет мной, какое счастье!!!), это начинает злить буквально через несколько кликов.

А вот музыка – один из немногих достоинств игры. Она приятна, душевна, можно сказать, создает атмосферу какой-то мистической старины, что ли. Последний раз меня так зацепила музыка в Dominions 2, но это, наверное, потому, что мотивы чем-то похожи >:-).

Небыль

Чем подытоживать все высказыванное, проще сказать, чем не является эта игра. Это не Seven Kingdoms. Это просто очередная клонированная стратегия, которая может выделиться только количеством плохо реализованных хороших идей.

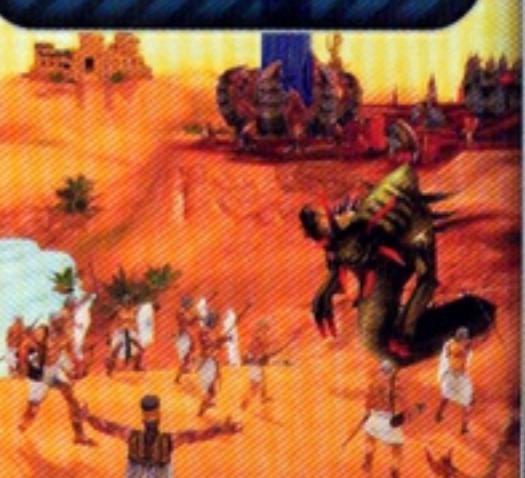


Геймплей	5
Графика	7
Звук	7
Управление	9
Сюжет	7

ОЦЕНКА

7

Wolf



1. *The Motley Crew* ☺
2. *A Tale to be Told* ☒
3. *By Your Command* ☐
4. *Lost in Limbo* ☺
5. *The Mystery of the Mary Celeste* ☒
6. *The Netherworld* ☒
7. *The Inn of Sin* ☺
8. *Secrets of the Lost* ☒
9. *Limbo* ☒

СКАЗКА

О ПОТЕРЯННОМ ВРЕМЕНИ



3D Adventure
games.1c.ru/limbo

Разработчик:
Majestic Studios
geocities.com/limboofthelost/
Издатель: G2 Games
g2games.com
Издатель у нас: 1C
games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
Память: 256 Мб
Видео: 3D 128 Mb

Как вы лодку назовете...

"Город потерянных душ" привлекает внимание не только особенностями самой игры, сколько громким названием. Оно делит это имя с фильмом одного известного японского режиссера и не менее известной книгой. Оба творения отличаются психodelичностью и своеобразной философией, которая не может не притягивать. Выпуск игры по их мотивам – что могло бы быть лучше и забавней. Однако ничего подобного не произошло: при локализации и издании игрушки на территории СНГ игровому миру дали чужое название. *Limbo of the Lost* – вот имя собственное этого мира.

Имя, которое ложится на этот мир лучше, чем его русскоязычный собрат и аналог.

Ненавидеть игру за чуждое ей название – это, наверное, глупо. Но, тем не менее, знакомство с *Limbo of the Lost* началось с негатива. В любом другом

случае первое впечатление можно было назвать единственно верным, но что-то в игре есть такое, ради чего в нее стоит играть. Хотя, честно говоря, составляющие у нее далеко не самые лучшие.

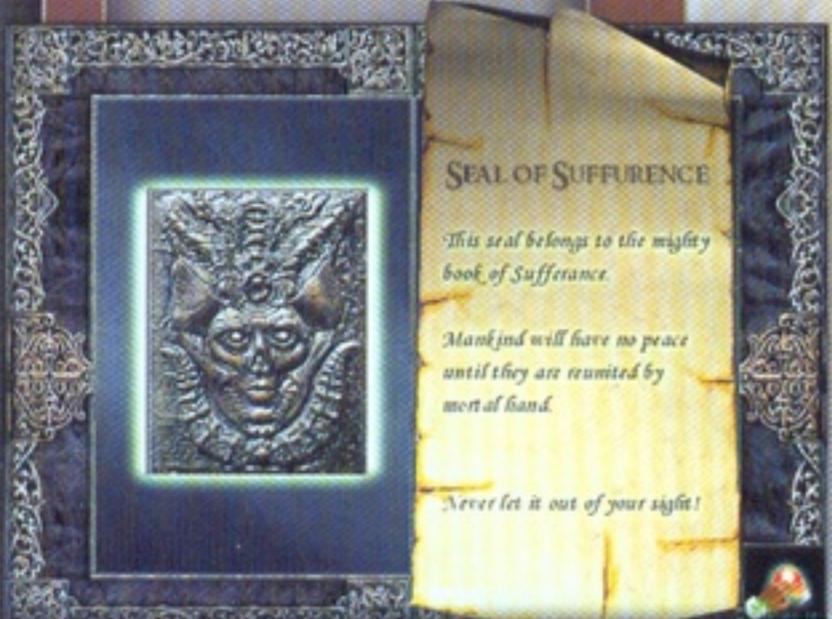
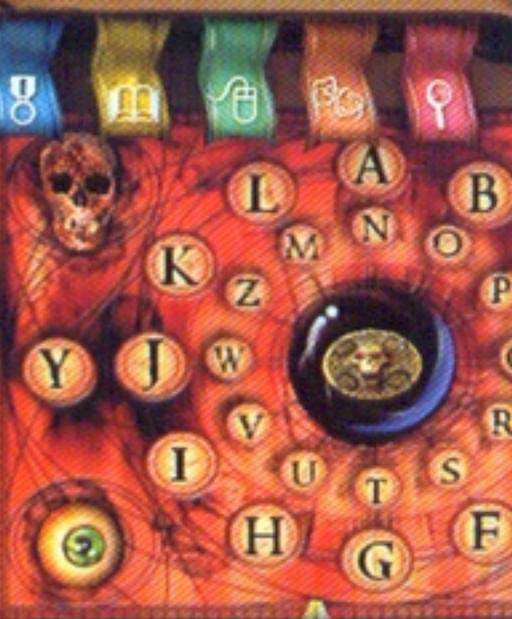
Он на вид ужасен

Как гласит надпись на коробке от диска, *Лимбо* – это первый круг Ада. Поэтому ожидать от него привлекательности явно не следует. Зеленая травка, яркое солнышко остались где-то далеко – игроку чаще всего приходится довольствоваться пещерами, коридорами. Открытые пространства тут тоже присутствуют, но прочувствовать широту их размаха можно только при просмотре роликов – в таком случае камера "объезжает" мир, демонстрируя его во всей красе. Такие пейзажи смотрятся великолепно, особенно башни, окутанные странным (и, как мне кажется, весьма смрадным) дымком.

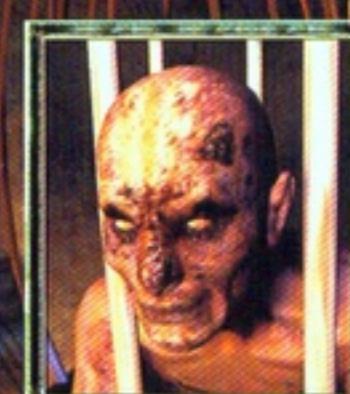
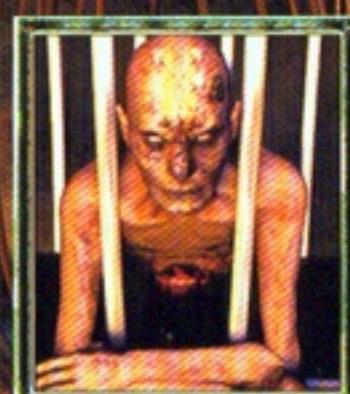
Учитывая, что *Лимбо* находится под землей и является одним из кругов Ада, он должен в

некоторой мере пугать. И он пугает. Но не столько самим своим существом (что наблюдается в общих планах роликов), сколько своим видом. Настолько бедной графики я уже давно не видела. Напоминает второй "Дум". Разработчики явно пытались компенсировать недостаток объектов яркими, броскими красками. Конечно, в Аду царит вечное пламя, но оно отнюдь не должно резать глаз игрока. Или это и есть наказание за жизненные грехи? В таком случае я предпочту жариться в котле, но в мире с лучшей графикой.

Унылые серые стены куда больше подходят для того, чтобы передать настроение подземного мира. Все-таки – это первый, а не седьмой круг, а значит, и пугать он должен в меньшей степени. Эдакий настораживающий страх, напряженная атмосфера. Ее как раз нет, и вина за это лежит на графике. Ярко-зеленые, ярко-красные монстры бросаются в глаза издалека. Так как *Limbo of the Lost* не шутер и не РПГ, полно-



~ SPIRIT GUIDE ~



тъю мир это не разрушает и игры не облегчает, но, по моему, такого рода демоны пугать не могут. Смешить – скорее всего.

Что же касается детализации и проработки персонажей, она выполнена еще хуже. Будь яркие монстры только лишь яркими, но хорошо проработанными, реалистичными, они еще могли бы подкреплять собой мир и настроение, но – увы. Это безжизненные куски пластилина, которые не внушают ничего кроме отвращения. Не к ним, а к игре.

Если же отвлечься от этого и посмотреть на пейзажи, начинаешь понимать – мир вокруг действительно красив. Настолько, что перестаешь замечать уродство монстров. Будем верить, что такими видят жителей Ада разработчики. К тому же, если картина Рая удается многим, то Ад остался неподвластен даже самым талантливым из художников. Те, кто пытался изобразить место обитания демонов реалистично, утратили свой разум. Вполне возможно, что разработчики просто решили не рисковать своей и нашей психикой и рассудком.

Что делать будем

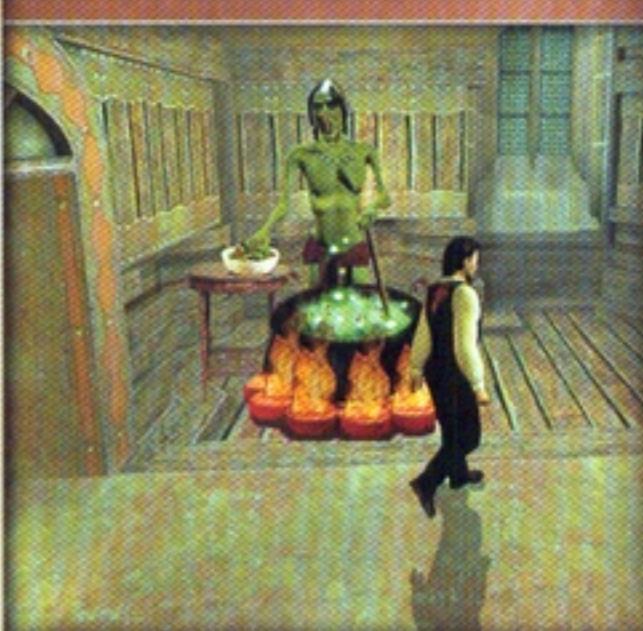
В описании игры меня насторожила всего одна фраза: "Каким образом живой проник в мир мертвых". Меня, как наверное и многих других геймеров, напрягает амнезия главного героя. Это словно "группа студентов" в малобюджетном фильме ужасов. Однако, к счастью, полной и тотальной амнезии у Бенджамина Спунер Бриггс, которым мы руководим в этом мире, не наблюдается. Главный герой более чем просто вменяем и, к слову сказать, вполне неплохо выглядит. Особенно на фоне мертвых мира сего и демонов.

Цель его путешествия становится ясна далеко не сразу, первое время ориентироваться в событиях довольно сложно. Помогает нам в этом дневник главного героя. Тут записи ведутся вполне понятным и приятным глазу шрифтом. Более важно, однако, то, что они помогают при необходимости проследить ход развития событий и даже решить некоторые задачи. Последние, кстати, весьма оригинальны. Ломать голову в поисках ключа, который тихо-мирно висит на полке в коридоре, не придет-

ся, равно как не надо будет ходить туда, не знаю куда. Боле подробно раскрывать суть задач не станем – все познается в пути. Чересчур сложных задач, над которыми пришлось бы думать несколько часов кряду, в Limbo of the Lost нет.

И где же логика

Несмотря на то, что игра слаба по графике и звуку ее не дотягивает до приятного и ненавязчивого, она затягивает. Как бы там ни было, разработчикам удалось создать нечто привлекательное для игрока. Отчасти это было достигнуто квестами, задачами, которые ставятся перед нами, но свою роль сыграла и атмосфера – настроение передано отлично. Однако для того, чтобы насладиться ею, приходится отбросить в сторону последние лет пять-семь игродела. Рекомендовать Limbo of the Lost в качестве обязательной программы не будем. Играть в нее стоит лишь приверженцам жанра, которым хочется найти для себя что-то оригинальное и интересное в перерыве между прохождениями хитов.



Геймплей
Графика
Звук
Управление
Сюжет

9
5
7
8
9

ОЦЕНКА

8

Pantera sis

Наши спутники обнаружили ракеты дальнего радиуса действия, подготовленные к пуску на одной из баз "Сиккор".

Есть основания полагать, что Саймон Сикс находится там же и руководит работами лично.

Штаб послал туда войска, но все они были уничтожены...

Хармор, вы наша последняя надежда. Вы должны добраться туда и обезвредить ракеты.

Есть, сэр!

И еще, Шон.

Штаб требует, чтобы Саймон Сикс был захвачен живым.

Если эти ракеты будут запущены, самые крупные города Альянса будут превращены в руины.

S6/V9

Oniric Games

oniricgames.com

1C

games.1c.ru

ВСЁ ДЕЛО В МЕСТИ

ТВОР ВОЙНА

3rd person shooter
[oniricgames.com/Games/
TimeOfWar/home_en.htm](http://oniricgames.com/Games/TimeOfWar/home_en.htm)

Разработчик:

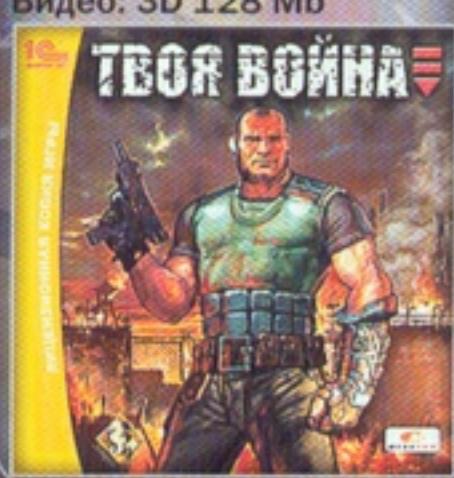
Oniric Games

oniricgames.com

Издатель: 1C

games.1c.ru

Системные требования:
 Процессор: 2 ГГц
 Память: 256 Мб
 Видео: 3D 128 Mb



PC

– Привет, Шон! Как дела, как рука? – седовласый полковник обошёл стол и уселся на расшатанную табуретку прямо напротив покрытого шрамами наёмника. – Не считай мои слова насмешкой – просто после стольких лет я рад видеть тебя всё таким же живым и злым как обычно.

– Ха, не может быть – у Альянса такие большие проблемы, что они решили навестить меня в моей берлоге?! – могучий Шон Хармор ухмыльнулся и демонстративно согнул левую руку, наполовину состоящую из стального кибернетического имплантата.

– Неужели всё настолько плохо, что вы решили обратиться за помощью к моей руке?! А как же ваши пушки, танки, солдаты?! Как же Саймон Сик и его "Сиккор"?! Вы же дали ему такие права, наделили такой властью! Разве он не может решить вашу маленькую неувязку?!

– Тебе покажется это смешным, Шон, но именно Саймон и его корпорация сейчас являются главной проблемой Альянса, – полковник нахмурился и положил на стол толстую папку с документами. – Наши военные базы по всему миру были атакованы его новейшими боевыми роботами – тысячи человеческих жизней оборвались в одно мгновение. Мы пробовали контратаковать, но безуспешно – "Сиккор" взломала на-

шу систему обороны и атаковала нас нашими же ракетами с химическими боеголовками. Мы вынуждены были отступить.

– Ну а мне какое дело до этого? – Шон достал из нагрудного кармана огрызок сигары и, щёлкнув кибернетическими пальцами, подпалил его. – Я ведь давно отошёл от дел. После того инцидента со штурмом лагеря террористов вы сами попросили меня покинуть ваши стройные ряды, – Хармор затянулся, смахнув остатки сигары, и хрипло рассмеялся. – Вы не смогли найти тех, кто виновен в смерти моих ребят, вы выкинули меня на помойку, а теперь вы же просите меня о помощи – смех да и только!

– Мы нашли, Шон, – полковник говорил тихо. Слишком тихо, как для увешанного орденами и медалями ветерана многих войн. – Мы просто слишком долго это скрывали. Словно сама собой раскрылась папка с документами, и в круг света от тусклой лампы легла старая фотография.

– Вот тот, кто виновен в смерти вашей бригады, – полковник протянул фотографию Хармору. – Именно его отряд диверсантов сбил ваши вертолёты электромагнитным импульсом.

– Это же Саймон Сик! – коротко размахнувшись, Шон опустил стальной кулак левой руки на деревянный стол. Тот жалобно заскрипел и развалился на

части. – Вы всё время знали это, но скрывали!

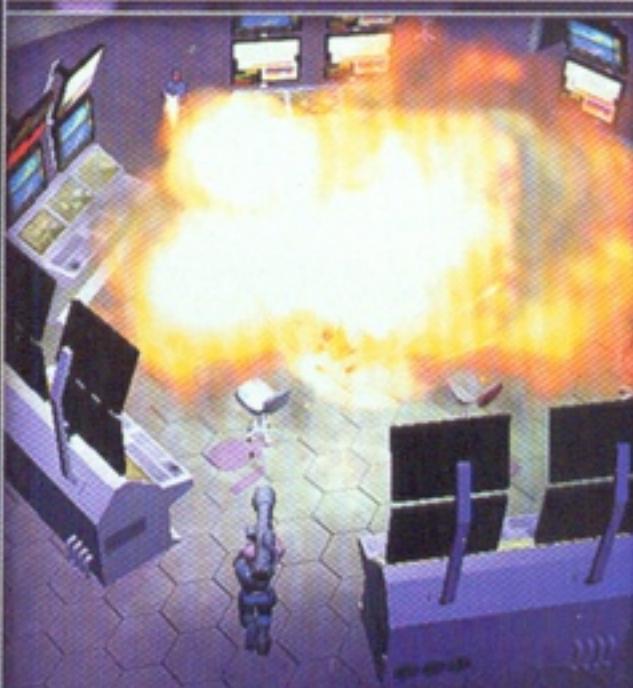
Знали, но не говорили мне! Послушай полковника, я сделаю то, что вы просите, я уничтожу Сиска, пусть даже мне придётся небо перевернуть! Но после этого я вернусь за вами!

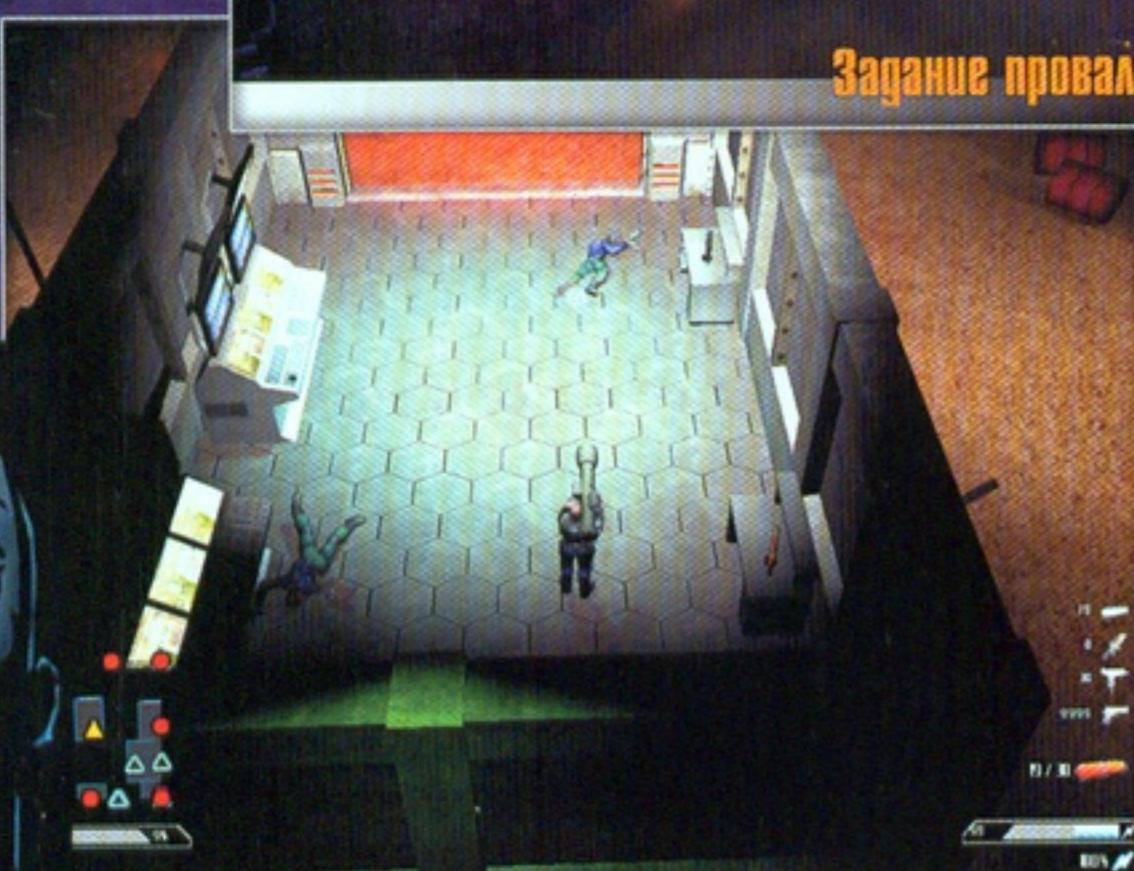
– Надеюсь, очень надеюсь, Шон, что ты вернёшься, исполнив своё дело, – теперь в голосе полковника была сталь. – Ты будешь давать мне отчёт о каждом своём шаге. А в случае успеха, мы поговорим обо всём.

– Они не дадут мне проиграть, – Хармор резко выбросил вперёд правую руку – в ней блестели четыре именных латунных солдатских жетона. – Мои парни жаждут мести.

Поле Боя

Ну конечно, я так и знал. Я был уверен в этом! Проклятые чинуши из министерства обороны! Вместо того чтобы дать мне бластер в руки и гранатомёт в зубы, они запихнули меня в какую-то кибернетическую камеру и сказали, что это и есть ключ к победе. Да и полковник хорош! Говорил одно, а на деле вышло совсем другое. Меня, стального ветерана сотен боёв Шона Хармора, засунули в электронное творение Oniric Games



Задание провалено

Time of War – и преду-
предили, что именно
здесь я и буду в очередной раз
спасать мир. Что за чушь?!
Как можно спасти мир, нахо-
дясь в аркадном-экшене
от третьего лица и бегая
по уровням, вытянув
руки в лучших тра-
дициях зомби?! Ну
я покажу этим
учёным кибера
мать! Я ввинчу им
шурпуы в гайки!

Дайте мне только вы-
браться. А ради победы
нужно перебить всех на этом
уровне? Да не вопрос – где
мой плазмаган?! Что?!!! Мне
выдали лишь пистолет! Ну лад-
но, мне и этого хватит! Тем бо-
лее что противники у меня –
тупее некуда – одинаковые
солдаты с автоматами и ста-
ционарные пушки, которых не
фиг делать уничтожить даже
из пистолета. И это всё, что
может "Сискор"?! Слабаки, я
два уровня просто тупо уни-
чтожаю эти куски мяса, перио-
дически разбавляемые сталь-
ными боевыми роботами и ав-
томатическими пушками. Это
с помощью одного только пис-
толета! Хотя нет, кое-какие ав-
томатики и плазмомётчики мне
тоже стали попадаться, осо-
бенно после того, как я взор-
вал несколько генераторов
энергии "Сискор" и разрушил
их завод по производству ро-
ботов. Но скажу вам откровен-
но – особого удовольствия
мне это не доставило – графи-
ка в моём великом задании
слабенькая, звук отвратный,
противники однообразные.
Хотя физика хорошая. Как для
подобного рода творения, так
очень хорошая – проклятые

ходячие жестяные банки с пу-
лемётами, именуемые дроида-
ми "Сискор", красиво разлета-
ются на части от моих залпов, а
мебель и мониторы персонала
превращаются в пыль от пуль
моего верного пистолета.

Да и мой кибернетический им-
плантат, по шутке судьбы вмон-
тированный в мою руку специа-
листами "Сискор", не движется
без дела. Впитывая в себя энер-
гию реакторов поверженных
военных машин Корпорации, он
даёт мне шанс атаковать вра-
гов EMP-волной, превращая их
в бесполезные болванки, либо
же запускает энергетическую
волну смерти, уничтожая всё
вокруг. Моя кибер-рука помога-
ет мне поправить своё здо-
ровье, подорванное вражескими
ракетами и лазерами. Один за-
пуск кнопкой "Q" – и моя шкала
жизни на 100 процентах. А это
очень полезно в кризисные мо-
менты моего смертоносного
творчества, парни!

Именно так, открывая двери с
помощью киберэнергии и пре-
вращая противников в досто-
яния прошлого, я и пробирался к
главному зданию Корпорации
"Сискор". Именно там я, кривясь
от ужасного звука и слабенькой
графики, встретился лицом к ли-
цу с Саймоном Сиском, полу-
жившим руку на пульт запуска
ракет с ядерными боеголовка-
ми. Само собой, что я не дал ему
нажать страшную кнопку.

– Скажи, злой гений кибернети-
ки, что ты делаешь в этой сред-
ненькой, но довольно захваты-
вающей игре? – спросил я Сай-
мона Сiska, отбрасывая его точ-
ным выстрелом в плечо от пуль-

та управления ракетами. – Ко-
микс-вставки здесь конечно
классные, но я не забыл, что ты
виновен в смерти моих парней!

– Ты глупец, Хармор! – зажи-
мая рану рукой, Саймон под-
нялся с пола и криво усмехну-
лся. – Ты избранный глупец! Я
знал, что ты придёшь! Я создал
этую игру, так же как и создал
твою кибернетическую руку! Ты
один мог пройти эту игру, оце-
нить все её плюсы и минусы и
остановить меня. Ну и что ты бы-
дешь делать дальше – возь-
мёшь меня живым и напишешь
в отчёте о выполнении задания
"обязательно пройти игру один
раз и тут же забыть"? Тогда
твои боссы будут довольны.

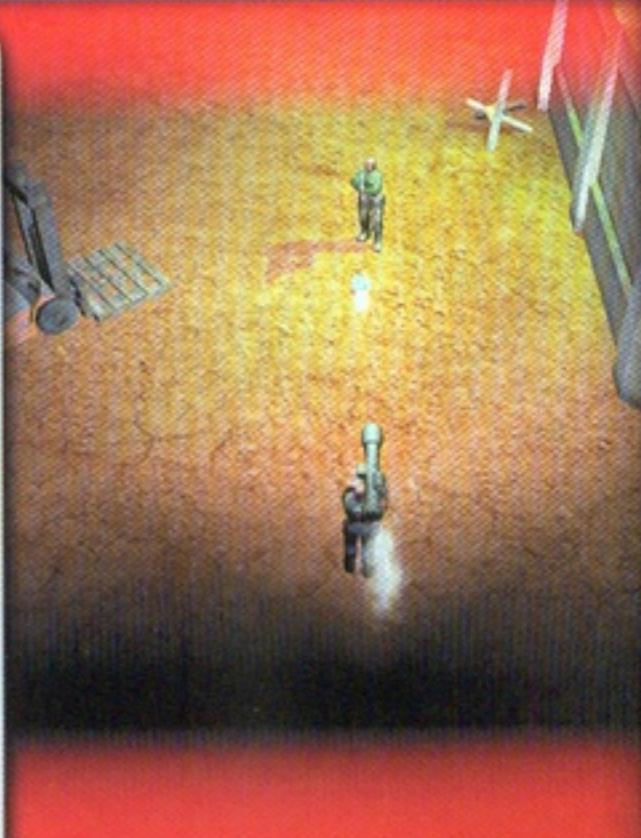
– Нет, Саймон, эта игра хоть и
захватывающая, но не на-
столько. В первую очередь я
помню о своих парнях, – акку-
ратно прицелившись, я вы-
стрелил прямо в сумасшедшее
лицо Сиска. – И я мщу за них.

После, когда войска Альянса
вошли в полуразрушенную ци-
тадель "Сискор", они нашли в
центральной комнате лишь те-
ло великого и ужасного Сай-
мона Сiska с простреленной
головой, а рядом с ним пять
именных латунных солдатских
жетонов. А я уже шёл в рези-
денцию Полковника.

Кибер Вывод

Неплохая, оторванная аркад-
ная стрелялка – короткая и
абсолютно не напрягающая
мозг. Как говорится – поиг-
рать и забыть.

жывотное



Геймплей	10
Графика	8
Звук	6
Управление	10
Сюжет	7



To play or not to play



НЕФТЕДОЛЛАРЫ VS. НЕФТЕРУБЛИ

FRONTLINES FUEL OF WAR

тактический шутер
frontlinesgame.com

Разработчик:
Kaos Studios
kaosstudios.com
Издатель: THQ
thq.com

Издатель у нас: "Бука"
buka.ru

Превью:
"Шпиль!" №6 2007

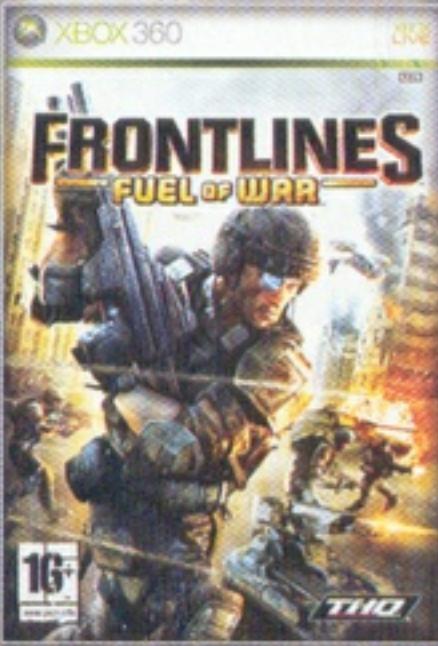
Системные требования:

Процессор: 2.8 ГГц

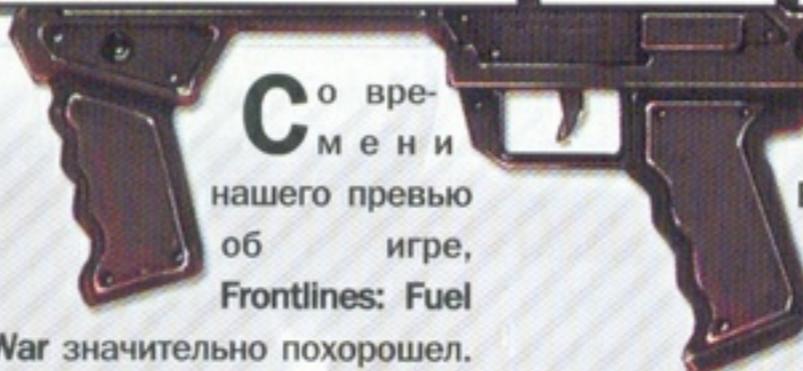
Память: 1.5 Гб

Видео: 256 Мб

Жесткий диск: 11 Гб



PC | Xbox 360 | PS3



Со време-
ни
нашего превью
об игре,
Frontlines: Fuel

of War значительно похорошел. Похорошел в лучшую сторону. Разработчики учли многие недочеты и недостатки, устранили мелкие ошибки, подкорректировали игровые модели и улучшили графику. Frontlines: Fuel of War наконец-то добрался до релиза, и мы теперь имеем возможность разглядеть его со всех сторон. Что, собственно, мы и сделали. И если в двух словах, то это просто шикарная, динамичная, адреналиновая и кинематографичная игра. Да-да, именно кинематографичная! Поэтому, если вы все последние месяцы прошлого года просидели за Call of Duty 4: Modern Warfare, то на Frontlines: Fuel of War вам просто необходимо обратить внимание. Ну а чтобы убедить вас в этом, предлагаем ознакомиться с нашей рецензией.

Нефтяной кризис

События игры начинаются с 2005 года, но разворачива-

ются в 2024 году. Все, что произошло в промежутке между этими датами, нам демонстрирует красивый ролик. А произошло вот что. В 2005 году цены на нефть во всем мире начали непрерывно расти. В 2007-ом Украина вступает в Европейский Союз, вследствие чего на востоке накаляется обстановка. Через год между Ираном и Саудовской Аравией происходит некий конфликт, оба государства готовят свои армии и начинают войну. Поначалу США удерживала войска обеих стран, однако через некоторое время они начали терять контроль над ситуацией. Разборки между Ираном и Саудовской Аравией затронули Сирию, Израиль и некоторые другие государства. В это же время в Европейский Союз вступают еще Армения, Азербайджан и Грузия. В 2010 году формируется Союз Южноамериканских Государств. Через 2 года Китай и Иран заключают договор о сотрудничестве, одним из пунк-

тов которого является поставка оружия и нефти. Израиль, Иран и Саудовская Аравия пускают в ход ядерное оружие. Огромное радиоактивное облако начинает распространяться в ближайшие регионы, попутно заражая нефтяные месторождения. Начинается глобальный экономический кризис. В 2015 году Российская Федерация и Китай создают Альянс Красной Звезды (Red Star Alliance), после чего Европейский Союз организовывает Западную Коалицию (Western Coalition). Стало ясно – грядет большая беда. Уже спустя некоторое время экономический кризис привел к голоду, бедности, смертям. И вот в 2024 году между Альянсом Красной Звезды и Западной Коалицией начинается война... Третья Мировая война, в центре которой нам с вами и суждено было оказаться.

Интерактивная война

Перейдем к механике Frontlines: Fuel of War. Авторы предлагают нам всего одну кампанию – за Западную Ко-



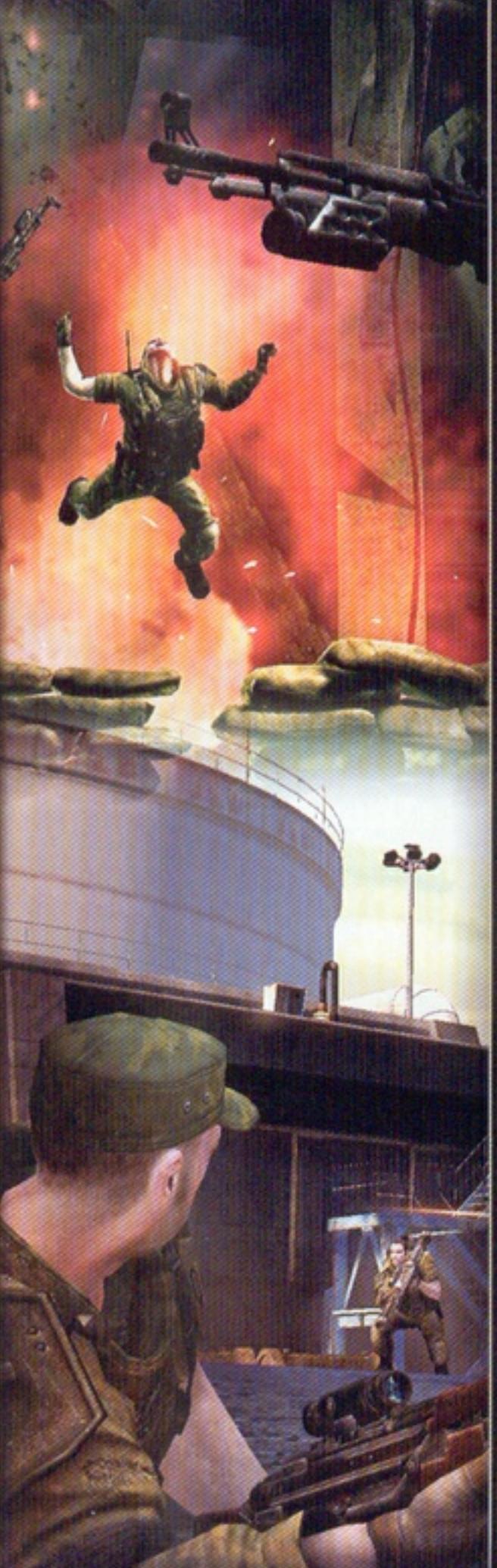
алицию. Руководство ставит перед нами задачи, которые необходимо выполнить. В основном, все они одинаковые: захват стратегических точек, уничтожения вражеской техники и, в качестве второстепенных заданий – разведка, кража документов, взлом компьютеров. Присутствует и парочка увлекательных заданий. Например, пробежка по бункерам с ядерными ракетами, масштабное танковое сражение в эпицентре ядерного взрыва, уничтожение завода по производству техники, и некоторые другие. В основе геймплея лежит захват стратегических точек. Слово "Frontlines" в названии игры присутствует неспроста: линии фронта – главная тактическая идея проекта. Выполняя поставленные перед нами задания и цели, мы продвигаем свою линию фронта вперед, тем самым захватывая территорию оппонентов. Звучит скучно, но насколько грамотно реализована постановка событий, миссий, сражений. В сравнение можно привести уже упомянутый Call of Duty 4: вокруг постоянно что-то взрывается, кругом гудят танки, разъезжают джипы, в небе кружат вертолеты. Адреналиновый экшен наполняет буквально каждую минуту игры. И несмотря на то, что практически весь геймплей

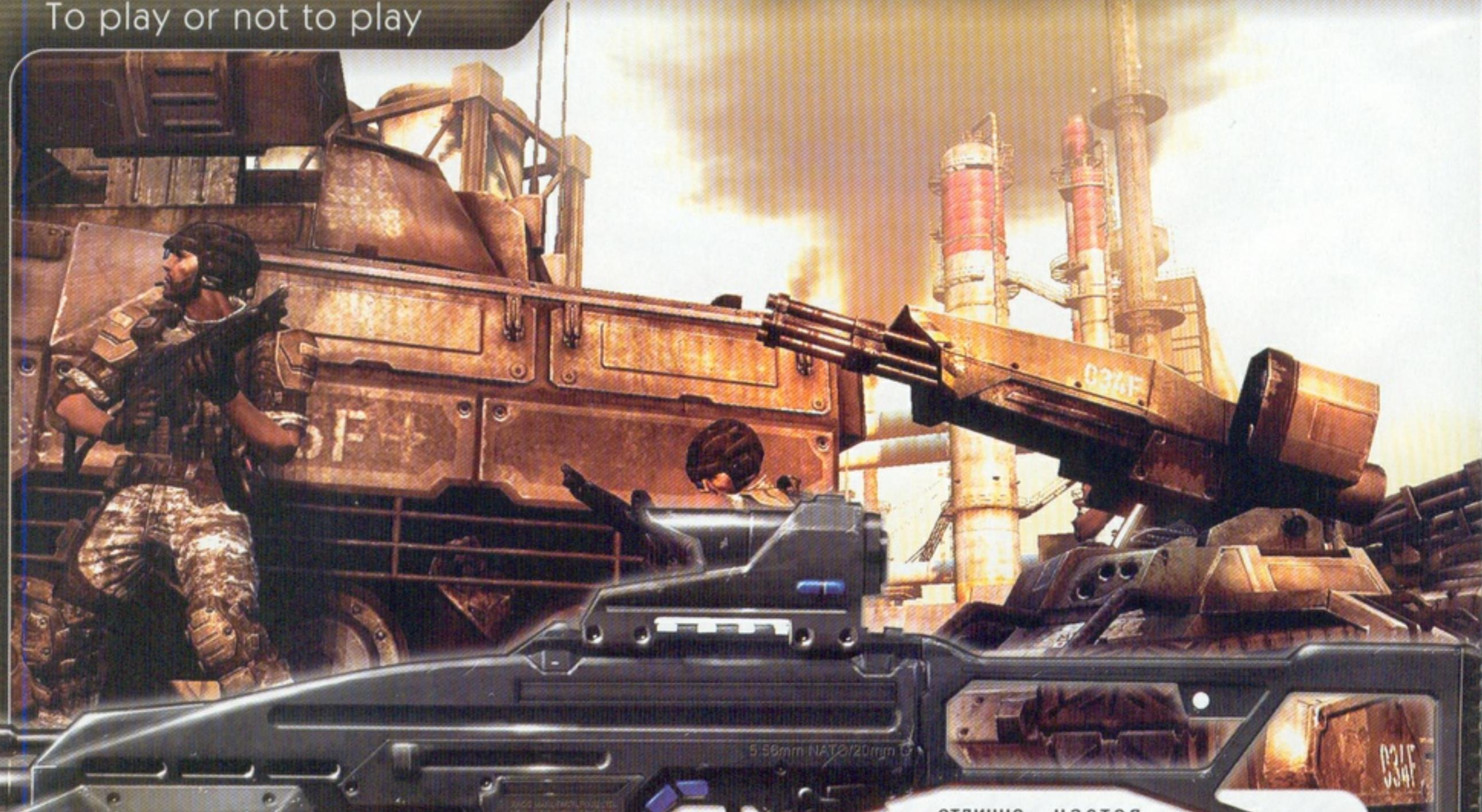
однообразен, покидать игру абсолютно не хочется. Хочется играть все дальше и дальше, постепенно добираясь до заветного финиша. Добавьте к этому процессу еще и своеобразную свободу действий. Полной свободой это назвать нельзя, но право выбора маршрута до указанной цели нам предоставляется.

Но и на этом сюрпризы не заканчиваются. Практически все сражения в игре можно разделить на два вида: наземные и воздушные. К первому виду относятся джипы, военная техника и танки, среди воздушных сражений можно отметить боевые вертолеты. Что самое интересное, нам не обязательно принимать непосредственное управление техникой. То есть вы можете свободно перемещаться на своих двух и в это же время командовать войсками. А можете взять управление на себя и лично справиться с толпами врагов. Стоит отметить, что чем дальше проходишь игру, тем интереснее становится играть. Как только в вашем распоряжении появляется техника – восторг и радость словами не описать. Хочется тут же залезть в какой-то танк и начать взрывать все подряд. И движок Unreal Engine 3 в этом очень помогает.

Еще один интересный момент в Frontlines: Fuel of War – это дроны. Чтобы вам было понятнее, это такие небольшие радиоуправляемые "игрушки". Под "игрушками" стоит понимать разведывательные вертолеты-камикадзе, взрывчатку на колесах в виде маленькой машинки и другие интересные приспособления. В каждое такое изобретение вмонтирована камера наблюдения, и вы можете свободно управлять ими на расстоянии. С помощью этих штук можно без труда вычислить местонахождения противников, а при желании – и вовсе разнести их укрытие в пух и прах. Очень полезно и удобно.

Что касается солдат, которыми нам стоит руководить, то все они подразделяются на шесть классов. Первый класс – **Assault** – самый что ни на есть обычный пехотинец. Следом идет **Heavy Assault** – тот же самый пехотинец, только вооруженный тяжелой техникой. Следом за пехотинцами идет класс **Sniper** – как ни странно, это снайперы. **Anti-Vehicle** – класс, ответственный за уничтожение тяжелых единиц техники, таких как танки и вертолеты. В состав **Special Operations** входят диверсан-





Геймплей	9+
Графика	8
Звук	9
Управление	9
Сюжет	10

ОЦЕНКА 9

ты, оснащенные хорошей броней и мощным вооружением. Ну и, наконец, *Close Combat* – солдаты, специализирующиеся на ближних боях. Что касается главного героя, то вы вольны сами выбирать за кого играть. Причем на протяжении игры вы можете изменить свой выбор, не обязательно проходить всю игру одним и тем же персонажем.

Кто на свете всех милее?

Как выше уже упоминалось, игра базируется на движке Unreal Engine 3. Движок довольно требовательный, и игры из-за этого нуждаются в более мощной системе. Но только не в случае с *Frontlines: Fuel of War*. Kaos Studios потратили много времени и сил, но все-таки хорошо оптимизировали игру. И хоть проект требует много ресурсов, но даже на средних (по характеристикам) системах, игра работает просто

5.56mm NATO/20mm GAU-8

отлично. настоящая война.

При всем при этом, графика в

Frontlines: FoW

на должном

уровне, фи-

зики впол-

не приемле-

мая, геймплей просто адреналиновый. Все происходящее на мониторе смотрится красиво,

эффектно, зрелищно и оригинально. Разрушения зданий выглядят реалистично, физика

поведения персонажей и техники в игре также реализована на "отлично". Звук и музыка

только дополняют общую картину. Все это выглядит, а главное – играется, действительно

здраво, интересно и увлекательно. Это, наверное, второй проект, в котором очень качественно и грамотно реализован

эффект кинематографичности. Атмосфера игры впечатляет не

меньше. Чего только стоит

штурм Москвы – это по-настоящему круто! И все бы хорошо, да вот только AI подкачал. Да

же на самом высоком уровне сложности предугадать действия оппонентов не составляет

труда. Чего уж говорить о "новичке". Ну и немного бедноватый дизайн локаций тоже играет свою роль – бегая по уровням, как-то неуютно себя чувствуешь. Но все эти недостатки как рукой снимает, когда вы играете в мультиплеер. Вот там

то начинается действительно

Все, что хотелось сказать в выводе, было сказано уже выше. И даже добавить нечего. У

Kaos Studios получился отличный проект, который включает в себя все положительные

качества, чтобы называться хорошей игрой. В чем-то

Frontlines: Fuel of War похож на

Call of Duty 4, в чем-то – на

World in Conflict. Но в целом – это оригинальная и атмосферная игра со своими особенностями.

Классный сюжет, драйвовый геймплей, зрелищная картинка – только за это

уже стоит играть во *Frontlines*. И хоть этот проект не претендует на звание самого

лучшего шутера, но мы крайне не рекомендуем вам его пропускать.

Ян "Dexter"

Одарченко



Огонь по Америке - Америку убей!

Огонь по Америке! F...ing USA!

Из творчества группы "Гипоталамус"



НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК

TURNING POINT
FALL OF LIBERTY

FPS

codemasters.co.uk/turningpoint

Разработчик:

Spark Unlimited

sparkunlimited.com

Издатель: Codemasters

codemasters.com

Издатель у нас:

Buka Entertainment

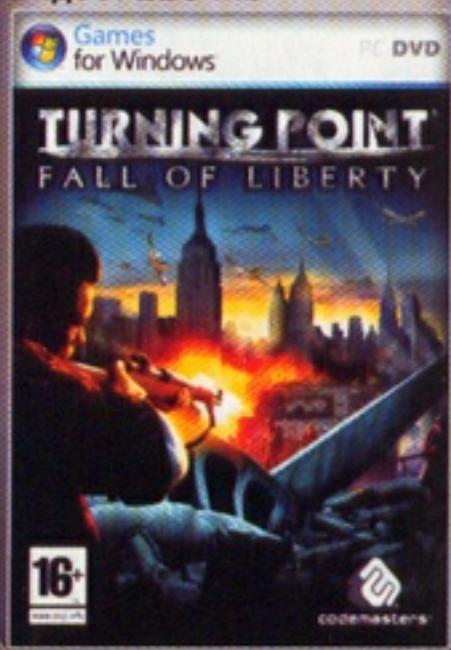
buka.ru

Системные требования:

Процессор: 1.8 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 128 Mb



PC | X360 | PS3

Разработчики уже давно должны были понять, что шутер по Второй мировой войне, сложенный по классической схеме "американский десантник-пафос-Нормандия", в наши дни обречён на провал. Игроки насытились подобным алгоритмом ещё со времён первой Medal of Honor. Будущее жанра видится в альтернативном развитии мировой истории – оккультные тайны Третьего рейха, секретное оружие, несостоявшиеся боевые операции. Однако, как показывает практика, даже такие манёвры не спасают нас от криворукости девелоперов.

Коричневая чума

Отправной точкой в Turning Point: Fall of Liberty было выбрано незначительное и малоизвестное для среднестатичного обитателя планеты происшествие. В декабре 1931 года влиятельный консерватор и потомственный аристократ Уинстон Черчилль во время своего визита в США переходил дорогу на одной из нью-йоркских улиц и был сбит таксистом по имени Марио Контозино. К счастью для "туманного Альбиона", дело обо-

шлось переломами и ушибами, что позволило политику продолжить многообещающую карьеру. Но американская компания под названием Spark Unlimited решила приукрасить вредительские способности водителя злополучной машины – несостоявшийся премьер-министр погибает. Многими годами позже, без такого мудрого вождя, Англия наряду с Европой не выдерживает агрессии со стороны нацистской Германии и бесславно сминается под стальными сапогами эсесовцев. Почему разработчики взяли за основу сюжета именно это событие – остаётся загадкой, но одно ясно на сто процентов – роль британского лидера в судьбе Старого Света явно преувеличена. Чем в это время занимался Советский Союз во главе с Иосифом Джугашвили, совершенно не понятно.

Но факт, хоть и вымышенный, в нашем случае всё же остаётся фактом – Европа повергнута, а Тысячелетняя империя решает установить арийскую диктатуру на землях своего последнего противника – Соединённых Штатов Америки. Собственно из этого

момента и начинается игра. Первые минуты Turning Point околдовывает масштабностью происходящего – на наших глазах армады бомбардировщиков, линейных кораблей и дирижаблей превращают Нью-Йорк в подобие Сталинграда. Рушится и не выдержавший удара ракеты легендарный Эмпайр-Стейт-Билдинг. От насыщенности и атмосферности происходящего на экране захватывает дух. Считавшаяся до недавнего момента верхом эпичности, атака на Перл-Харбор из Medal of Honor: Pacific Assault моментально теряет свою привлекательность.

Весь этот злополучный реквизит мы наблюдаем глазами некоего Карсона – обычного строителя, которого война застала прямо на рабочем месте. Местом этим, как нельзя кстати, оказалась вершина небоскрёба, откуда нам и выпадает шанс полюбоваться трагической картиной. Но хватит смотреть по сторонам, пора брать в руки оружие и выполнять неофициальный долг перед Родиной. Однако после такого вот бодрого начала, с

Название: Led Zeppelin

Особое место в игре занимают дирижабли. Во время прохождения сюжетной линии вам придётся несколько раз уничтожать цеппелины разных размеров – от мелких патрульных до громадного носителя атомной бомбы. История этого экстравагантного авиаотранспорта берёт своё начало с середины XIX века, когда французский инженер Жиффар совершил первый полёт. Тогда это сочли чудацеством, однако в последующие десятилетия, особенно после открытия аэростатического двигателя, дирижабль стал популярнейшим транспортным средством.

Боевое крещение дирижабли прошли во время Первой мировой войны, но они не смогли проявить себя полноценными боевыми единицами, уступив более манёвренным самолётам. Закат эры дирижаблей начался в 30 годах, когда случились случаи, связанные с падениями этих летательных аппаратов. Особенно запомнилось мировой истории падение немецкого "Гинденбурга". После этой катастрофы нацистское руководство было вынуждено отказаться от использования такого транспорта. Все свои силы оно сосредоточило на разработке сверхзвукового двигателя. Тем не менее, в *Turning Point: Fall of Liberty* использовались реально существующие чертежи и наработки, реализация которых в действительности планировалась после окончания войны.

Геймплей	9
Графика	8+1
Звук	10
Управление	7
Сюжет	9

ОЦЕНКА **8**

первым произведённым выстрелом, радость исчезает. А ее место занимает разочарование: начинается игровой процесс.

Шаг влево, шаг вправо – расстрел

Геймплей *Fall of Liberty* можно охарактеризовать с помощью трёх повелительных наклонений: беги, стреляй, скучай. Подругому в этой игре никак, ибо любая составляющая проекта либо не реализована, либо выполнена чрезвычайно скучно. Начнём, пожалуй, с наших немецких оппонентов. Германцы преспокойно выдерживают пару очередей в упор, причём откровенно не важно, куда вы целились – в висок или пятку. Создаётся впечатление, что перед нами киборги, скроенные из единого материала, но никак не живые бойцы. Наш герой тоже не лыком шит – однажды мне удалось продержаться под шквальным огнём стационарного пулемёта почти полминуты. Вы себе такое в *Call of Duty* представить можете?

Самый простой способ умереть, не поверите... это выйти за пределы карты. Решили однажды немецкие войска устроить облаву, посему нашему доблестному вояке приходится защищать укреплённую местность. Особо любопытный игрок попытается покинуть баррикаду и встретить арийских господ прямо на улицах города, но увы... экран потемнеет, и нам предложат пройти уровень заново. Минного поля замечено не было, – тогда как прикажете понимать нашу смерть? И так

всю игру – где не упираемся в невидимые стены, там самоликвидируемся.

Арсенал нашего солдата тождествен другим играм жанра – в его распоряжении будет Томпсон, MP40 и другие не менее известные представители того времени. Среди такого стандартного набора, тем не менее, удалось выделить два оригинальных – это дробовик и снайперская винтовка. Первый – нечастый гость на полях шутеров про Вторую мировую; винтовка же запоминается инфракрасным прицелом, позволяющим обнаруживать вражеских снайперов в темноте. К сожалению, наделят нас такой возможностью всего один раз за игру – в остальное время на стволе для этой полезной штуковины места не нашлось.

Чём ещё может порадовать *Turning Point* игрока?! К примеру, покалеченным движком Unreal Engine 3.0, невнятным саундтреком, засильем багов, ограниченным мультиплером и слабо поданным сюжетом. Достоинство у этой игры всего одно – маленькая продолжительность. За те 4-5 часов, что вы проведёте у монитора, детище *Spark Unlimited* по прости не успеет вам надоест. На безрыбье, как говорится, и рак – рыба, однако безрыбьем сейчас и не пахнет: хотите Второй мировой – лучше сыграйте в *Medal of Honour: Airbone*. Желаете увидеть Америку в огне – вспомните классику и старый-добрый *Freedom Fighters*. На их фоне *Turning Point: Fall of Liberty* – абсолютно негодный для употребления продукт.

Артём Бузила

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ



**тел. 599-66-12,
www.pristavki.com.ua**

Здесь по праздникам ходят смотреть,
как в агонии бьется человек,
Как пирует свирепая смерть в желтом круге арены...

Ария, "Колизей"

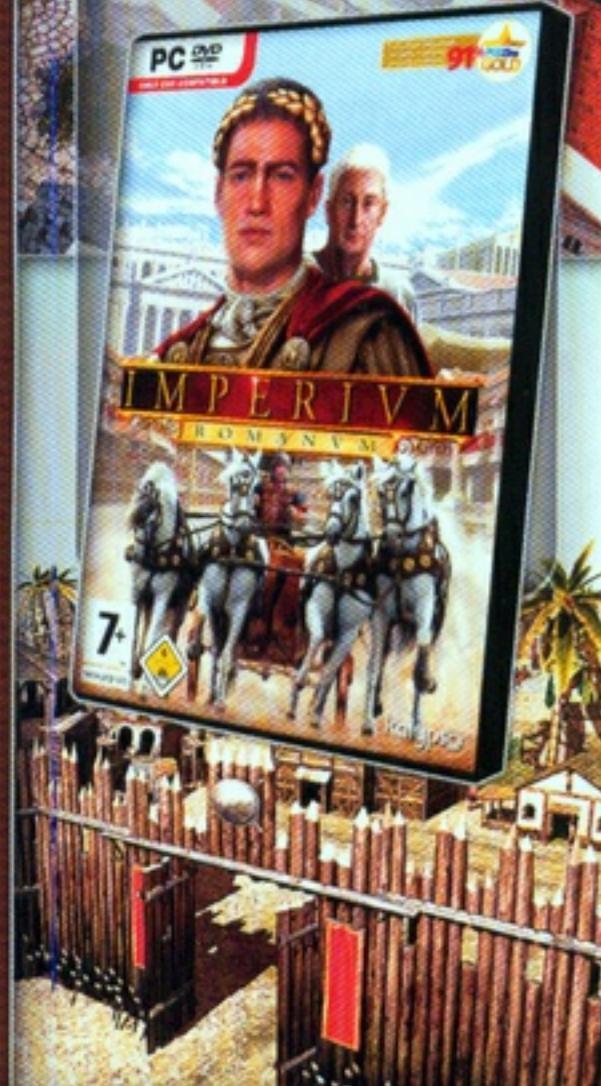


IMPERIUM
ROMANUM

Экономическая стратегия
imperium-game.com

Разработчик:
Haemimont Games
haemimontgames.com
Издатель: Kalypso Media
kalypsomedia.com
Издатель:
Buka Entertainment
buka.ru

Системные требования:
Процессор: 1,7 ГГц
Память: 512 Мб
Жесткий диск: 1,5 Гб



ТРУДНО БЫТЬ ПРЕТОРОМ

Помнится, в те старые добрые времена, когда на наших столах только-только стали появляться магические девайсы с логотипами "Пентиум", мне в привод попала замечательная игра CaesarIII. Днями и ночами, практически не отрываясь от монитора, я продвигал свой городишко и его капризных жителей к миру и процветанию... Шли годы, на полке появлялись все новые и новые игры, и вот однажды прошел слух, что в скором времени можно будет снова почувствовать себя таким себе мэром римского города. Имя проекту было Imperium Romanum, и вот диск оказался в приводе, а я – в преддверии впечатлений, которыми спешу поделиться с вами.

Первое, чем игра заявила о себе – это неподражаемая глюковость. Ни один проект на моей памяти не любил столь настойчиво вылетать в винду, причем совершенно непредсказуемо. Сие неприятное событие в равной степени может произойти как в разгар игрового процесса, так и во вре-

мя пассивного наблюдения стартового меню. Естественно, данный факт уже зародил в мозгу дезертирускую мысль о волшебной кнопке Uninstall, но в итоге любопытство все же победило.

Вы меня не выбирайте – я себя назначил сам

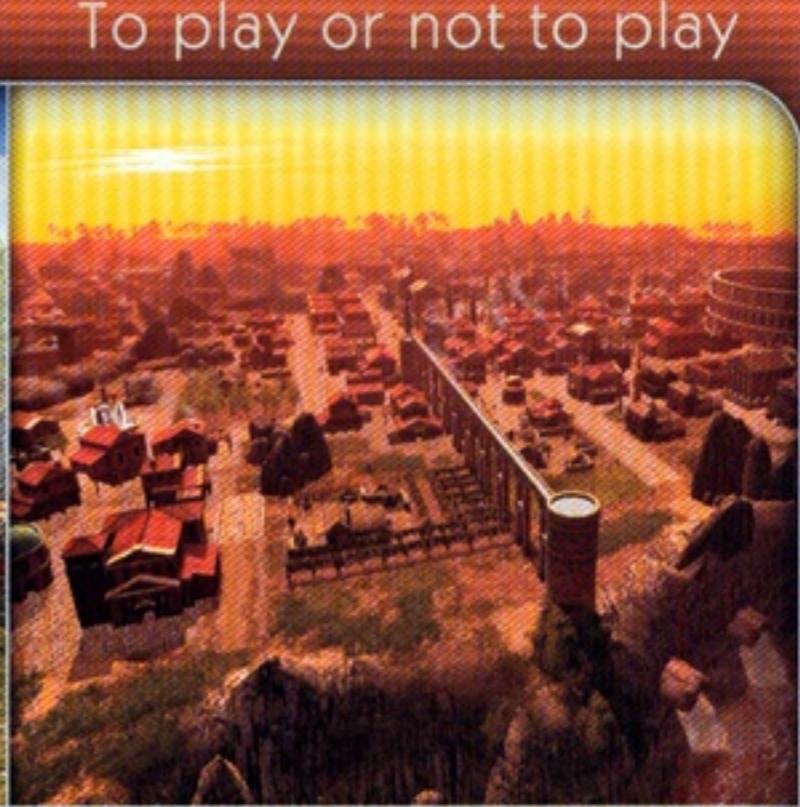
Итак, мы – претор римской империи, в связи с чем под нашим чутким руководством оказывается некое римское поселение, которое мы в идеале должны превратить из жуткого захолустья в обеспеченный всеми благами древний город. Впрочем, в случае нашей крайней нерадивости, возможен и обратный вариант, по которому через некоторое время наш город станет прибежищем дикой живности и не менее диких варваров, но мы-то постараемся этого не допустить.

Естесна, первым делом следует заняться, как это ни банально, постройкой зданий. Над этим нелегким делом, а также над переноской грузов, трудятся плебеи, единственная нужда которых – жилое пространство.

Комфорта особого строители не требуют, но в случае перенаселения их и без того жалких халуп, агрессия восстанием, что довольно неприятно. Нередко восстания начинаются всего при паре недовольных, это в итоге оборачивается для геймера порядочным геморроем. Хотя с другой стороны, именно это местами спасает от хронической зевоты ввиду очень монотонного игрового процесса. Ведь скорости в игре всего две: "Медленно" и "Ну ооочень медленно", что довольно странно, поскольку для всех игр подобного толка ускорение времени давным-давно стало нормой жизни.

Ох уж эти женщины...

Всеми прочими профессиями овладевает непосредственно население. И вот тут притаился весьма необычный момент – население делится по гендерной принадлежности, и некоторыми профессиями занимаются исключительно мужчины, другими – только женщины. Так, сельское хозяйство, ткачество, торговля на базаре, собирательство – дела



сугубо женские, а изготовление оружия, добыча большинства ресурсов, военное дело, почти все культурные профессии, вроде театральных актеров или преподавателей в учебных заведениях – соответственно, мужские. Оно может и правильно – не погонишь же античную мамам в шахту добывать железо, но данная фишка в итоге становится очередным источником головной боли ввиду того, что население делится примерно пополам, а вот нужда в работницах намного меньшая, чем в работниках. В результате приходится строить целые районы таверн или других "мест трудоустройства" для античных дам, поскольку в противном случае высокая безработица нам обеспечена.

Хлеба и зреши

Первоочередные нужды населения, по традиции – жилье, еда и вода. Далее идут трудоустройство и вероисповедание, ибо атеизм к тому времени был не в моде и люди были довольно набожными. Прочие радости жизни, вроде бань, театров и библиотек, интересуют только тех, у кого нет никаких проблем с предыдущими нуждами, так что старое доброе римское изречение здесь принимает оборот "Хлеба! Зреши подождут". В случае необеспечения необходимым,

население начинает роптать или даже бунтовать. Причем для начала бунта большое количество недовольных отнюдь не обязательно. Периодически приходится опускаться до столь непривычного в таких играх микроконтроля – выбирать конкретных жителей и вручную отправлять их на базар, потому что нередко эти самые жители ропщут на отсутствие товара, который в изобилии наличествует в лавке прямо напротив их собственного дома.

Война... Война никогда не меняется

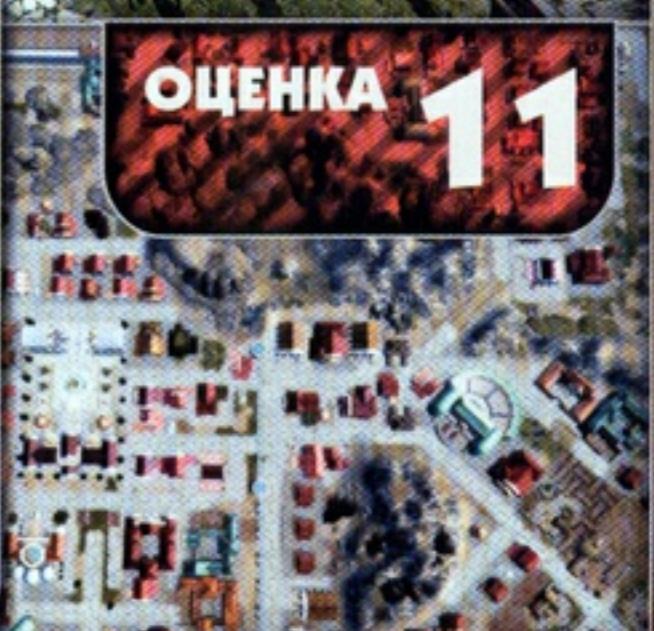
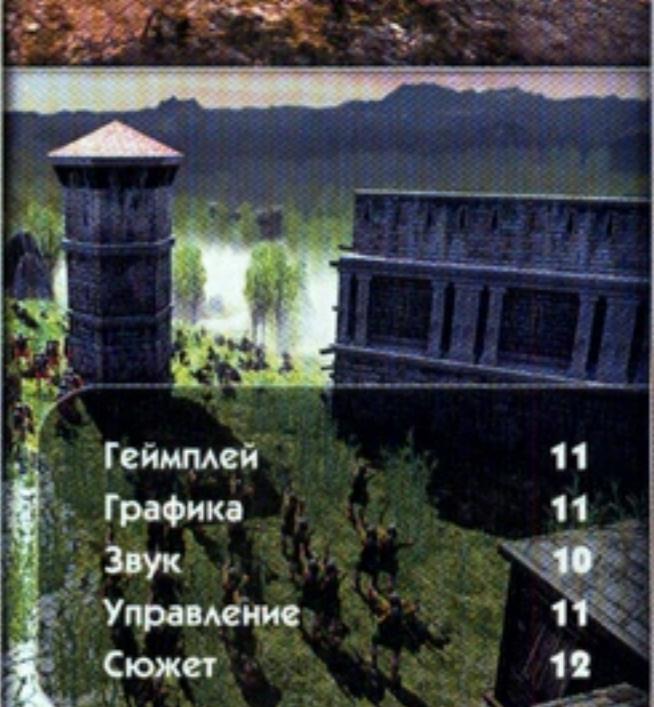
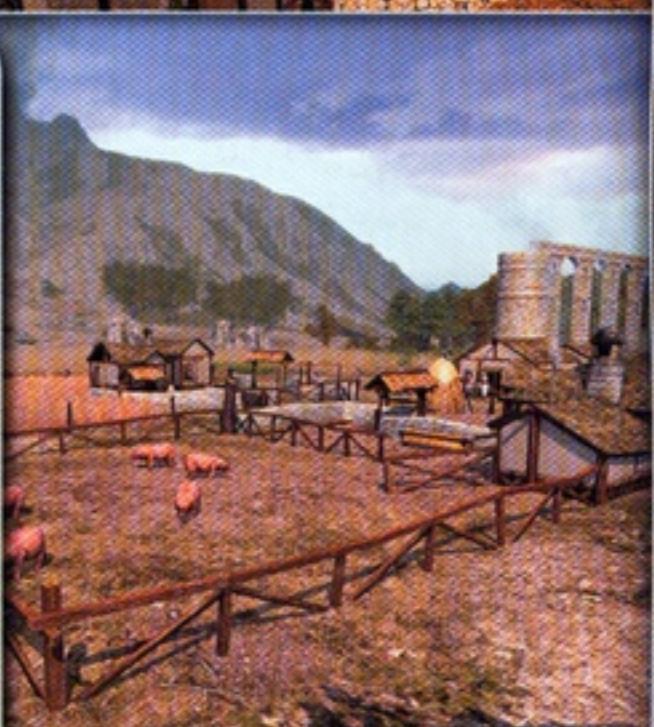
В вопросах военного дела разработчики придерживались классики руками и ногами. Причем, надо сказать, довольно кривыми руками. В лучших традициях Caesar мы можем строить три типа зданий, через которые нам доступны войска – конюшни, стрельбище и бараки. В каждом здании мы сможем сколотить по одному отряду, который будет в этом здании базироваться. Отрядам для нормальной службы нужны оружие и одежда. Вы живете по правилу "Апгрейдим войска до максисума"? Забудьте! Все улучшения отряда заканчиваются на укомплектации его максимальным количеством мяса... то есть, я хотел сказать, солдат. У каждого отряда есть свой штандарт, под которым они сра-

жаются... Или не сражаются, если супостаты-варвары (единственные противники в игре, между прочим) раздали им на орехи и мораль упала до нулевой отметки. Соответственно, все наши функции как полководца ограничиваются тем, что мы тупо тыкаем этот самый штандарт в район дислокации противника, наши войска бегут за штандартом, строятся и занимают позицию, попутно расчищая себе дорогу с помощью оружия. Короче говоря, полководческое ремесло в игре определяется одним словом – скука.

Зе эна

Итого, в коробке с Imperium Romanum оказалась почти ничем не примечательная игра с массой глюков, недостатков и неточностей. Разок поиграть для общего развития стоит, но ожидать чего-либо действительно затягивающего – не рекомендую. Ведь в этом же жанре есть гораздо более достойные игры, которые действительно способны привлечь к себе внимание и дать игроку возможность ощутить себя великим градостроителем. Данная игра лишь попыталась это сделать, и не без грусти констатирую, что ей это не удалось.

Михаил "Фокс" Лисица



Геймплей
Графика
Звук
Управление
Сюжет

11
11
10
11
12

ОЦЕНКА

11



ПУТЕШЕСТВИЕ В АД И ОБРАТНО

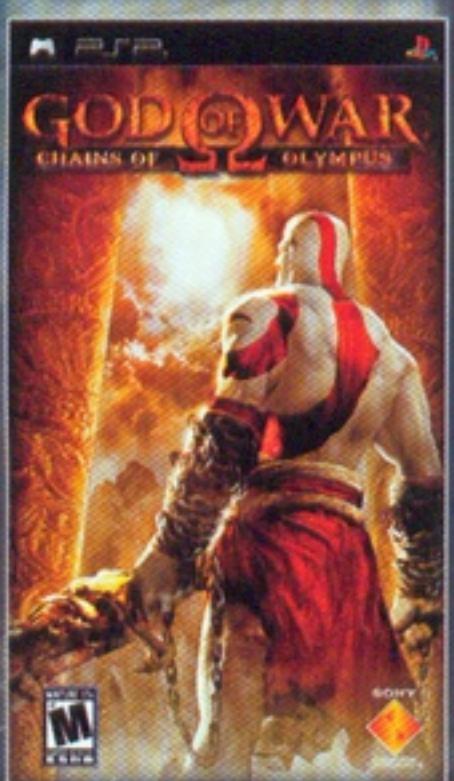
GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

Action
godofwar.com

Разработчик:
Ready at Dawn Studios
readyatdawn.com

Издатель:
Sony Computer Entertainment
soe.com

PSP



Геймплей	11
Графика	12
Звук	11
Управление	12
Сюжет	10

ОЦЕНКА **11**

Игры с эпическими и мифологическими героями редко могут похвастаться хоть сколько-нибудь продуманным сюжетом. А про захватывающий, или хотя бы интересный геймплей, можно только мечтать. Но из этого правила есть исключения, и одним из них является серия игр God of War. В ней перед нами раскрываются перипетии жизни не такого известного как Геракл, но от этого не менее великого героя – Кратоса. Первые две части этой игры вышли на PlayStation 2, а теперь настала очередь PSP.

God of War: Chains of Olympus по сути является приквелом к первым двум частям, и рассказывает предысторию нашего героя, раскрывая движущие им мотивы. Начинается история вполне обычно – Кратос по приказу Зевса приходит на помощь спартанцам, защищая город от нападения персов. Но после расправы над захватчиками, убийства персидского военачальника и уничтожения огромного василиска, натравленного на город противником, наши приключения не заканчиваются, а только начинаются. Похищение Гелиоса, пробудившее жажду власти у Морфеуса, освобождение титанов, странно знакомая мелодия, которую периодически слышит неугомонный спартанец. Все это заставляет нас двигаться вперед, уничтожая всякого, кто встанет на пути к разгадке того, что стоит за всеми этими событиями.

Предыдущие игры серии считались, и считаются, образцом почти идеального экшена для консоли. God of War: Chains of Olympus пошел по стопам своих прародителей. Выверенный микс из боев, мини-игр на реакцию и решения пазлов, завлекает в игру, заставляя забыть обо всем на свете. Chains of Olympus даже в некоторой степени лучше предшественников. В ней меньше внимания уделено мини-играм, требующим не дюжей реакции, и больше – остальным составляющим, что сделало игру более захватывающей и не сильно нагружающей.

В Chains of Olympus, начиная игру только с фирменными мечами Кратоса и парой финтов, мы постепенно повышаем свои навыки обращения с оружием, получаем новые его разновидности и магию. Для улучшения навыков обращения с оружием и повышения уровня магических заклинаний используется красная жидкость, которая дается за убийство врагов, а также за уничтожение предметов интерьера. Просто уничтожая противников вполне реально к концу игры развить все умения по максимуму. Магию и оружие Кратос получает по ходу развития сюжета, что позволяет всегда находить применение для накопленной красной жидкости.

Установив стандарт высокого качества изображения на PS2, серия God of War продолжает эту традицию, выжив максимум из графической подсистемы приставки. Игра радует

глаз высокой детализацией мира, отличной анимацией персонажей и яркими спецэффектами. Оценив графику Chains of Olympus, остается только жалеть, что остальные разработчики не настолько серьезно подходят к качеству визуальной составляющей своих игр.

Несмотря на то, что у PSP меньше элементов управления, разработчикам удалось в итоге получить более продуманную и удобную схему контроля. Даже когда перекаты требуют использования одновременно двух клавиш и аналогового джойстика, это воспринимается естественно и не вызывает никаких затруднений.

Помимо сюжетного прохождения в Chains of Olympus есть дополнительный режим – "Сокровища". Выполняя задания можно раскрыть ранее недоступные миссии и костюмы для главного героя. Интересно то, что кроме внешних изменений костюмы влияют и на возможности игрока, давая бонусы к силе магии, мощности удара и другим параметрам.

Подводя итоги, можно сказать, что Chains of Olympus это однозначный must have для всех владельцев PSP – такую игру попросту нельзя пропустить.





ЕЖОВЫЕ СОПЕРНИКИ



Мало какой игровой персонаж может похвастаться большей известностью чем Соник. Этот безумный синий ежик, или дикобраз, начав свое путешествие на игровой консоли SEGA, успел побывать практически

на всех популярных игровых платформах, и даже пару раз появлялся на компьютерах. Соответственно он просто не мог обойти вниманием PSP, и сегодня мы вам расскажем о первой части его приключений.

Все начинается с того, что местный суперзлодей, доктор Эггмен, своим новым оружием превратил друзей Соника в карты. Еж, возмущенный таким поворотом дел, хотел схватить плохиша, но тут вмешивается Накл, ищущий Мастера Изумруда, защитником которого он является. Подопечный Накла также захвачен Эггменом, и друзья в погоне за злодеем

устраивают соревнования. Однако, увлекшись, они теряют след главного противника, который, пользуясь этим, подбрасывает

героям все новых соперников. Для того чтобы освободить своих друзей, нам придется пройти через шесть уровней, каждый из которых разбит на три акта. В итоге мы получаем 18 увлекательных трасс. А если учесть, что нам изначально доступен выбор из четырех героев приключения, которые отличаются друг от друга, то мы получим уже 72 трассы.

Смысл игры завязан не только на гонках – за победу на каждой из трасс нам дают карты с картинками из галереи Соника. Карты разбиты на наборы, собрав которые можно открыть новых персонажей и дополнительные костюмы для героев игры. Помимо этого карты сами по себе красивы – ведь для них отбирали лучшие изображения из архивов, накопленных при создании игр и мультфильмов о Сонике. Всего в игре 150 карт, и нужно очень сильно постараться, чтобы собрать полную коллекцию.

В одиночной игре, помимо сюжетного прохождения, есть режим соревнований. В нем, выбрав своего героя, акт и противника, нужно выполнить ряд заданий. От сбора определенного количества колец до победы над боссом за заданное время. Тематика заданий и их количество зависит от выбранного уровня сложности. Пройдя все соревнования, игрок получает доступ к новому мультиплеерному режиму – Кубковая Схема, в котором можно померяться силами с живым противником.

Кроме Куба есть еще один мультиплеерный режим – Карточное Пари. В нем игроки могут ставить свои карты на победу в забеге с противником. Так как некоторые карты достаточно трудно добывать, стоит внимательно относиться к ставкам, сделанным в этом режиме.

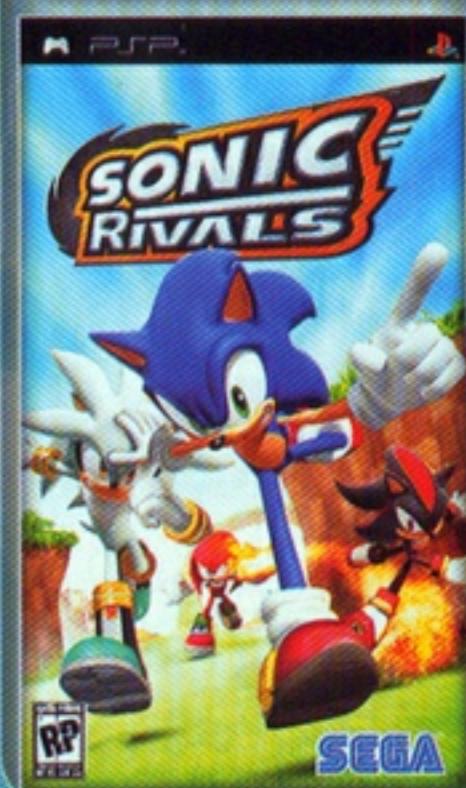
В плане графики Sonic Rivals не может похвастаться высокой проработкой деталей, но в то же время – дизайнеры достаточно хорошо потрудились над спецэффектами и текстурами, чтобы получилась приятная для глаз, яркая, красочная картинка.

Музыкальное сопровождение традиционно является одной из сильных сторон серии, и Sonic Rivals не исключение – быстрые и жизнерадостные мелодии позволяют комфортней чувствовать себя на больших скоростях.

Sonic Rivals завлекает своей простотой и энергичностью. Начав играть просто от нечего делать, со временем понимаешь, что с головой увяз в мире синего ежика по имени Соник.



аркада
sonicrivals.sega-europe.com
Разработчик:
Backbone Entertainment
backboneentertainment.com
Издатель:
Sega
sega.com



Геймплей	11
Графика	9
Звук	11
Управление	10
Сюжет	8

ОЦЕНКА 10



СОВЕТСКИЕ МЕДВЕДИ – ПАРАШЮТИСТЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3

RTS
ea.com/redalert

Разработчик:
EA Los Angeles
ea.com

Издатель:
Electronic Arts
ea.com

Дата выхода:
зима 2008 года

PC | Xbox 360 | PlayStation 3

Aнонс Command & Conquer: Red Alert 3 – безусловно, одно из самых громких событий в этом году. Electronic Arts на протяжении всего времени разработки игры (а создается она вот уже два года) не то чтобы не показали какие-то ролики или скриншоты, но даже не заикнулись об игре! И только 14 февраля вся планета узнала о продолжении одной из самых популярных стратегий в мире. И поверьте, шума было очень много. Ведь Red Alert, который создавался лишь в качестве своеобразного дополнения к Command & Conquer, для многих игроков оказался нечто большим, чем планировался. Игра заработала невероятную популярность среди геймеров, а через некоторое время еще и попала в книгу рекордов Гиннеса, поскольку стала самой продаваемой игрой в мире. Первая часть, напомним, вышла в свет в далеком 1996 году. После поразительного успеха, разработчики просто не могли не создать сиквел. И спустя четыре года появился Red Alert 2, еще более интересный, смешной, задорный, и как никакая другая игра, великолепный в плане механики. И вот, спустя целых восемь

лет, наконец-то появляется первая информация о третьей части игры, которую мы в "Шпиле" готовили еще с марта месяца. Настала пора эксклюзивов, и с первым из них вы можете ознакомиться прямо сейчас!

Машина времени в руках СССР

Как вы помните, события первого Red Alert развернулись в 1946 году. В это время Альберт Эйнштейн уже достроил свою машину времени и принялся за осуществление давно назревшего плана. Он усаживается в кресло и возвращается в 1924 год. Внимательно изучив историю, Эйнштейн выяснил, что именно в это время из тюрьмы Ландсберг должен выйти будущий фюрер – Адольф Гитлер. Пользуясь случаем, ученый убивает Гитлера и возвращается обратно в настоящее. Все, чего хотел Эйнштейн – это предотвратить Вторую Мировую войну. Но у него и в мыслях не было, что вместо нацистской Германии на арену выйдет СССР.

В Red Alert 2 СССР все же пал. Не сумев удержать оборонительные позиции, Советский Союз отступил. Пока НАТО, громя Красную площадь, держит путь к Кремлю, руководство

СССР в панике думает, что делать дальше. И тут в их головы приходит гениальная идея. Так как машина времени на момент второй части игры находилась в распоряжении Советского Союза, руководство решает возвратиться в 1946 год, чтобы убить Эйнштейна, тем самым помешав ему вернуться в прошлое и убить Гитлера. Вот как все запутано. Но, тем не менее, план сработал. Точнее – так показалось на первый взгляд. Но как выяснилось несколько минут спустя, война между СССР и союзниками продолжается. И даже более того – каким-то непостижимым образом к конфликту подключилась еще одна сторона – Японская империя!

Этой замечательной новостью нас и встречает Red Alert 3. Отныне в игре будет три противоборствующие фракции: СССР, союзники (Европа и США) и Япония. А это значит, что нам стоит ожидать еще больше новых персонажей, оборудований, зданий, локаций, техники и прочего. Ведь Red Alert и без того очень смешная и трэшевая (в самом хорошем смысле этого слова) игра, чего стоят только спус-



кающиеся с неба медведи-парашютисты с символикой серпа и молота

на лбу. А женщины-киборги, облаченные в обтягивающие красные костюмы и береты, а провода, торчащие из головы тайного советника Юрия, а дельфины с лазерами на голове. Или вот русские солдаты, которые, несмотря ни на что, продолжают пить на морозе свою водку. Этот список можно продолжить и продолжать, и к концу перечисления вы уже будете валяться на полу от смеха. Red Alert 3, в лучших традициях серии, продолжает юмористическую эпопею. И в этом нисколько не стоит со-

мневаться. Ибо японцы, которых придумали в EA Los Angeles, настолько смешны до слез и коли-

ков в животе, что никакие там советские медведи-парашютисты и рядом не стояли. Универсальные киберниндзя, со встроенными в глаза лазерами, обыкновенные японские крестьяне с огромными шляпами на головах, причем в эти самые шляпы встроены не менее огромные лазерные установки, тренированные кальмары – все это и многое другое в обязательном порядке ожидает вас в финальной версии Red Alert 3. Читая эти строки, вы, наверное, находитесь в недоумении: какие ниндзя, какие шля-

пы с лазерами, что это вообще за чушь такая?! Эта чушь выполнена с такой любовью и тщательностью, что вы просто и представить себе не можете. Более того, вы удивитесь, но никто из разработчиков ничего не исследовал и не изучал, они просто вспомнили все самое смешное и нелепое, собрали это воедино и засунули в игру. И это настолько идеально в ней сошлось, что Red Alert 3 хочется полюбить прямо сейчас.

Как это было? Как это будет?

Теперь переходим непосредственно к геймплею. В настоящее время существует несколько по-настоящему стоящих стратегий. Среди них и Company of Heroes, и Supreme Commander, и World in Conflict, и, наконец, Tiberium Wars. Но за все 12 лет, которые прошли со времени выхода первой части игры, никто не смог переплюнуть Red Alert в плане взрывов и спецэффектов. Они смотрелось настолько зрелищно и эффектно, что ты буквально замирал на месте от восторга. Сами посудите: ну где вы еще увидите сражения стенки на стенку, при котором все вокруг гремит, взрывается, разлетается чуть ли не на полкарты, и все это сопровождается просто невообразимым количеством огня, спецэффектов, дымовых завес? Red Alert в

этом плане всегда держал лидерство и, судя по всему, не собирается сдавать позиции.

Следующим моментом хотелось бы отметить еще одно достоинство серии. Как в первой, так и во второй части игры присутствовало такое понятие, как rash (rush). Это не что иное, как резкое, внезапное нападение на вражескую базу. В игре это выглядело следующим образом. Первые полчаса вы отстраивались, создавали юнитов, улучшали их, и при первой же возможности бросались на противника, пока тот бессилен. Именно в этом и заключалась главная цель игры: как можно быстрее развиться, создать впечатляющую армию и быстро разбить вражеские войска. К нашему большому сожалению, в третьей части игры разработчики хотят отказаться от тактики раша. Хорошо это или плохо – судить, конечно, не нам, но это была одна из особенностей, делающих Red Alert не похожей на все остальные игры.

Чтоб сгладить впечатление от этой потери, EA Los Angeles предлагают нам нечто иное. Во-первых, полнофункциональный военно-морской флот. "Зачем? – спросят вы. – Ведь морские сражения сейчас присутствуют чуть ли не в каждой второй стратегии". Да, вы совершенно правы, присутствуют. Но не в таких масштабах, как это будет в



Red Alert 3. Более того, развивать морской флот нужно будет в обязательном порядке, это неотъемлемая часть игры. Если в других стратегиях морские юниты используются лишь в качестве необязательных бонусов, то в Red Alert 3 все намного серьезнее. Здесь вам и специально спланированные уровни, и базы вы будете строить на воде, и ресурсы добывать тоже на воде. Да и вообще: исход решающей схватки зависит от того, насколько сильно вы развили свой ВМФ.

Во-вторых, многофункциональность всех юнитов сведена к минимуму. Что это значит? Это значит, что теперь у каждого солдата/танка/судна будет ровно два режима: основной и второстепенный (вспомогательный). И тут разработчики, откровенно говоря, немного поторопились. Если в первых двух частях игры, используя тактику раша, нам действительно некогда было изучать все возможности каждого юнита, то в Red Alert 3, где от тактики раша пытаются отойти, нам бы хватило времени на изучение всех деталей и подробностей. Но нет, разработчики и этого нас лишили. Видимо, у них по этому поводу свои соображения.

Ну и, наконец, в-третьих, разработчики доработали и без того идеальную механику иг-

ры. Не последнюю роль в успехе первых двух частей сыграли именно механика, баланс и тактическая составляющая. И учитывая все вышеперечисленные особенности и изменения в геймплее, Red Alert 3 можно назвать настоящей, максимально сбалансированной и идеально продуманной стратегией.

Сюрприз для стратегов

Сейчас будет, наверное, самая интересная часть в нашем preview. И, забегая наперед, скажем, что такого еще никто и никогда не делал в стратегиях. Заинтриговали? :) Ну что ж, раскрываем карты. Red Alert 3 – первая в мире стратегия с поддержкой... кооперативного режима! Да-да, самого что ни на есть настоящего кооперативного режима, то есть с возможностью проходить игру вместе с напарником. И абсолютно каждый уровень, каждая локация, каждая миссия в игре спроектированы с расчетом на совместное прохождение. Хочите верьте, хотите нет, но проходить игру вы будете не один, а в компании своего лучшего друга-стратега.

Ну а тем, кто все-таки предпочитает играть в одиночку, перед каждой миссией предлагается выбрать одного из трех AI-генералов. Среди прочего, у каждого из них свои определенные способности. Так что в любом случае скучать не придется!

Что касается визуального исполнения, то на данном этапе разработки Red Alert 3 держится молодцом. Разработчики охотно внедряют в игру новые технологии, среди которых так же и DirectX 10. Более того, сотрудники EA Los Angeles, похоже, очень серьезно намереваются реализовать атмосферу игры. Они ссылаются на знаменитые архитектурные строения, дизайн, литературу. Вполне возможно, что Red Alert 3 сможет похвастаться и эстетическим дизайном. Чтобы максимально точно понять это, вспомните дизайн уровней и интерьеры локаций BioShock. Хочется охотно верить, что Red Alert 3 будет выполнен если и не на лучшем, то хотя бы на том же уровне, что и BioShock.

Coming Winter 2008

Все, что было можно и нельзя сказать о Red Alert 3, было сказано выше. Добавить, откровенно, нечего. Red Alert 3 – это новый заряд позитивной энергии, это очень смешно и весело, это масштабно и зрелищно, это качественно и уникально, это мегакрутко и красиво. Это, наконец, наша родная и любимая Red Alert. И не ждать ее просто невозможно. Выход игры запланирован на зиму этого года, и если у вас есть друзья-стратеги, то Red Alert 3 – самый ценный подарок к Новому Году.

Ян "Dexter" Одарченко

Ждем-с



РЕШИМ ПРОБЛЕМУ БУДУЩЕГО ПРЯМО СЕЙЧАС!

TIBERIUM™

тактический шутер
tiberium.com

Разработчик:
EA Los Angeles
ea.com

Издатель:
Electronic Arts
ea.com

Дата выхода:
осень 2008 года

2008 год может похвастаться, наверное, самыми громкими и многообещающими анонсами в игровой индустрии. На вторую половину этого года запланировано как минимум 8 проектов, которые никоим образом невозможно будет пропустить. Среди них и новый *Splinter Cell: Conviction*, и легенда *Fallout 3*, и уникальнейший хоррор *Dead Space*, и много других замечательных игр. О некоторых из них мы уже рассказывали на страницах нашего журнала, о других – обязательно еще расскажем. И начнем, пожалуй, прямо сейчас. Сегодня почетным гостем рубрики посчастливилось стать проекту во вселенной *Command & Conquer*. Вы могли о нем слышать и ранее, но в этом превью собрана многочисленная информация и удивительные факты грядущего хита. Итак, встречайте – *Tiberium*.

Война еще не закончена

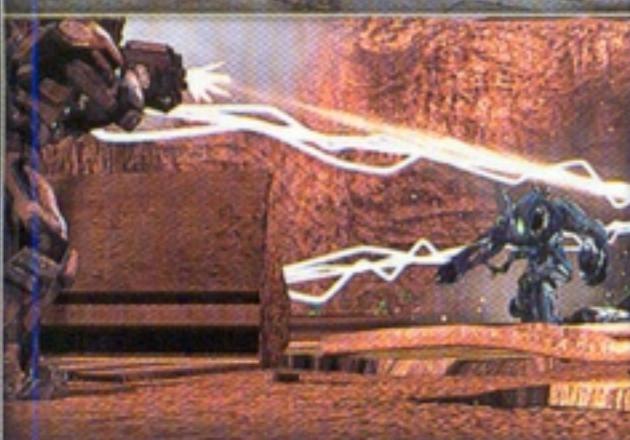
Завидев название, вы, скорее всего, сразу же вспомнили одну из лучших RTS прошлого года – *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. И не зря, ведь *Tiberium* является потенциальным продолжением знаменитой стратегии. Только уже не как стратегия, а как шутер от первого лица. Это все те же враждующие братства NOD и GDI, новая раса пришельцев, дебютировавшая в C&C3, а также всем знакомые желтые, красные и зеленые зоны.

Сюжет *Tiberium* стартует спустя 11 лет после окончания третьей тибериумной войны. Как вы можете помнить, нашествие пришельцев было отражено, однако несмотря на это, инопланетным тварям все-таки удалось завершить постройку Scrin Tower в красной зоне (покрытые зарослями пространства, вредоносные для земных существ, но безопасные для пришельцев из космоса). На месте некогда Средиземного моря нынче красуется огромнейшая пустошь, поросшая кристаллами. Братства NOD и GDI вроде и пытаются предпринять какие-либо меры относительно инопланетной башни, но никто из них не догадывается о ее реальном предназначении. Роль главного героя выпадает молодому солдату из GDI – Риккардо Веге, именно он отличился во время последней войны. После почетной миссии и заслуженных наград наш герой отправляется на покой, заниматься перестройкой желтых зон (где питьевая вода и съедобная пища ценнее мешка с золотом). И все бы хорошо, да вот только у командования совсем другие планы. У Майкла Макнила, ветерана второй тибериумной войны, возникают некоторые подозрения относительно Scrin Tower, и он решает направить туда разведывательную группу во главе с нашим покорным слугой. Под наше командование отводится группа *Rapid Assault and Intercept Deployment* (или просто – RAID), и мы отправляемся прямиком к башне, где и начинается *Tiberium*.

И если в C&C3 раса пришельцев не представляла собой ничего чего-то важного, в случае с *Tiberium* она играет центральную роль в конфликте. Большого сюжете разработчики из EA Los Angeles не рассказали. Но поверите, это было лишь разминкой перед тем, о чём мы поведаем вам дальше.

Вы все все равно скоро сдохнете (с) Call of Duty 4

Ближайшим ориентиром, который называют сами разработчики, является *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Если вы подумали о том, что во время игры нам придется управлять отрядами бойцов, отдавая им различные указания, то вы совершенно правы. А ведь почувствовать себя в роли командира элитной группы намного приятнее, нежели бегать по игровому миру в одиночестве. Помимо всего прочего, *Tiberium* – это еще и тактический шутер. То есть управление солдатами нам здесь отведено не просто так: нужно будет тщательно оценить ситуацию, воспроизвести в голове все возможные планы действий, и только лишь после этого отдать нужный приказ. Управление подчиненными здесь происходит так же, как и в большинстве подобных игр: вы просто указываете на необходимое место, и ваша команда тот час же отправляется в указанную точку. Подобно уже упомянутому *Advanced Warfighter*, вы можете отдать приказ о нападении, об обороне и прочих полезных действиях.





Авторы хотят максимально воссоздать атмосферу будущего, поэтому кроме простых бойцов, нам выпадет возможность покомандовать и техникой. Здесь стоит рассказать о специальной карте **Battle Control Uplink (BCU)**. С помощью нее вы можете отдавать более глобальные приказы, отправлять бойцов за пределы собственной видимости, ну и, наконец, использовать технику. В случае с последней, разработчики упоминают лишь авиацию. Воздушное подкрепление, в свою очередь, очень напоминает аналогичное из *World in Conflict*. Не внешним видом, конечно же, а своими действиями. На данный момент известно, что воздушные силы смогут производить как точечные удары, так и бомбардировку с конкретно указанным радиусом поражения. Естественно, под вашим руководством.

MLS выстрелит ракету, которая, в свою очередь, разделится еще на несколько ракет. После каждой из них найдет свою жертву, тем самым избавив вас от необходимости предпринимать какой-либо план действий. К слову, если вам вообще лень убивать недружелюбных пришельцев, и все, что вам надо – это командование подчиненными, то и здесь Tiberium вам угодит. Разработчики запланировали специальный режим, где вам абсолютно не нужно стрелять, а только лишь планировать дальнейшие действия, разрабатывать планы нападения, искать место укрытия, следить за каждым солдатом, и, собственно, отдавать приказы. При всем при этом режим от первого лица и ваша возможность погибнуть остаются.

Будущее совсем рядом, и оно принадлежит нам

Ранее предполагалось, что Tiberium создается на физическом движке *CryEngine 2* (на котором работает *Crysis*), но в конце прошлого года разработчики сообщили, что в качестве основы они используют *Unreal Engine 3*, что, в принципе, не так уж и плохо. Во всяком случае, за качество картинки и техническую часть игры можно быть спокойными: на этом движке вышло немало проектов, и мы уже имеем достаточно представление о нем.

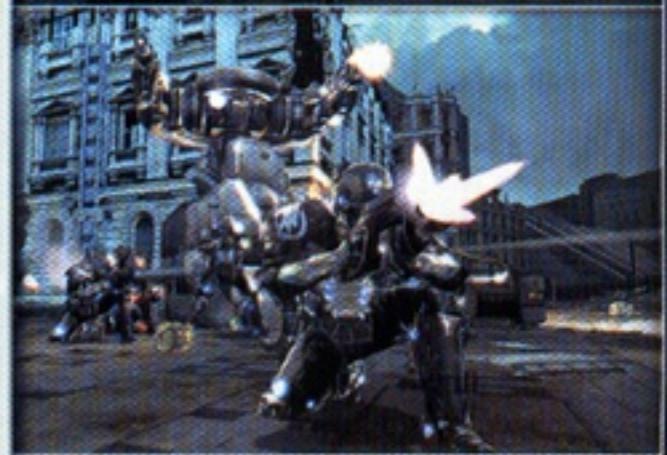
На чем хотелось бы остановиться поподробнее, так это на довольно значительном нововведении, которое самым прямым образом влияет на корректное поведение газообразных тел в игре. То есть пыль, грязь, воздушные потоки – все

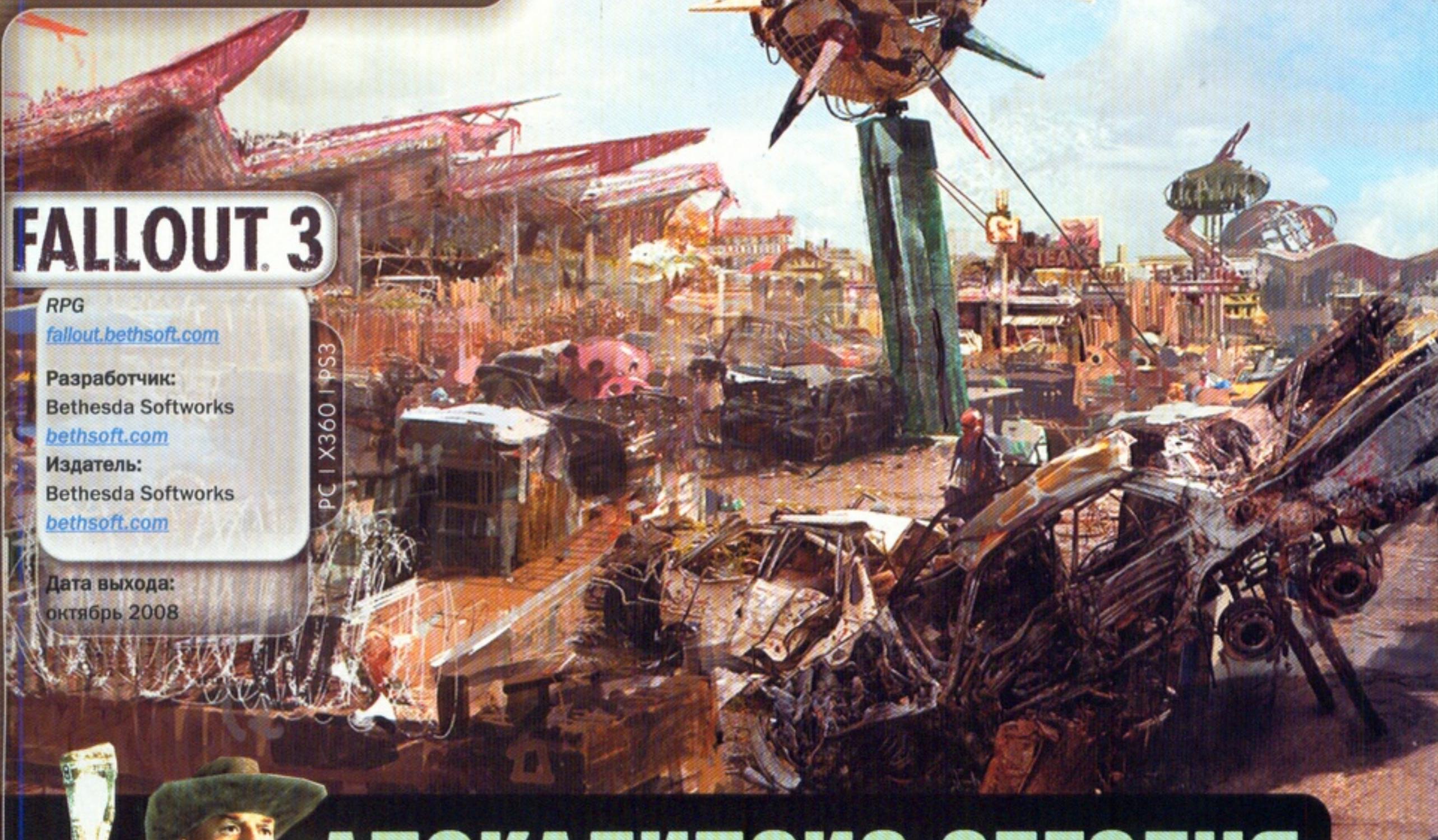
это будет подчиняться законам физики и вести себя как в реальной жизни. При обвале здания, пыль встанет столбом, при взрыве техники – все окунется клубом дыма. Кроме того, пыль не осаждет так быстро, как хотелось бы, а дымовые завесы будут труднопроходимыми участками уровней. Сейчас это все можно только воображать, но в вселенной *Command & Conquer* такая атмосфера подходит как нельзя кстати.

Смерть страха и рождение надежды

Все, что на данный момент (а это 18 февраля 2008 года) имеется по игре (кроме скриншотов) – красивый и зрелищный тизер, который можно посмотреть на февральском DVD-диске журнала. Tiberium – это потенциально новый шутер, с размахом примерно как *Crysis*, только с совершенно другой концепцией, идеей, атмосферой. Создатели пытаются воссоздать то, что до них никто другой не делал. Такие слова не всегда стоит воспринимать всерьёз, но у EA Los Angeles действительно целенаправленные действия. Они, учитывая все недоработки внедряют новые технологии и идеи. Кроме того, если в C&C3: Tiberium Wars играли исключительно фанаты и те, кому нравится жанр RTS, то в Tiberium будет интересно играть всем, независимо от их жанровых предпочтений. В заключении процитирую фразу Кейна, используемую в качестве одного из подзаголовков статьи: «Будущее совсем рядом, и оно принадлежит нам».

Ян «Dexter» Одарченко





FALLOUT 3

RPG

fallout.bethsoft.com

Разработчик:

Bethesda Softworks

bethsoft.com

Издатель:

Bethesda Softworks

bethsoft.com

Дата выхода:

октябрь 2008

PC | X360 | PS3

АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

16 июля 1945 года на одном из полигонов близ города Аламогордо, штат Нью-Мексико, в рамках финальной стадии "Манхэттенского проекта" проведены первые в истории человечества ядерные испытания. Месяц спустя, в результате атомных бомбардировок, были практически полностью стёрты с лица земли два японских города – Хиросима и Нагасаки. До того страшного момента это стало единственным боевым применением ужасающего оружия. Однако 23 октября 2077 года последний "красный агрессор", именовавший себя Китайской Народной Республикой, атаковал Соединённые Штаты Америки. И с этого момента мир изменился навсегда...

Fallout 3: Oblivion

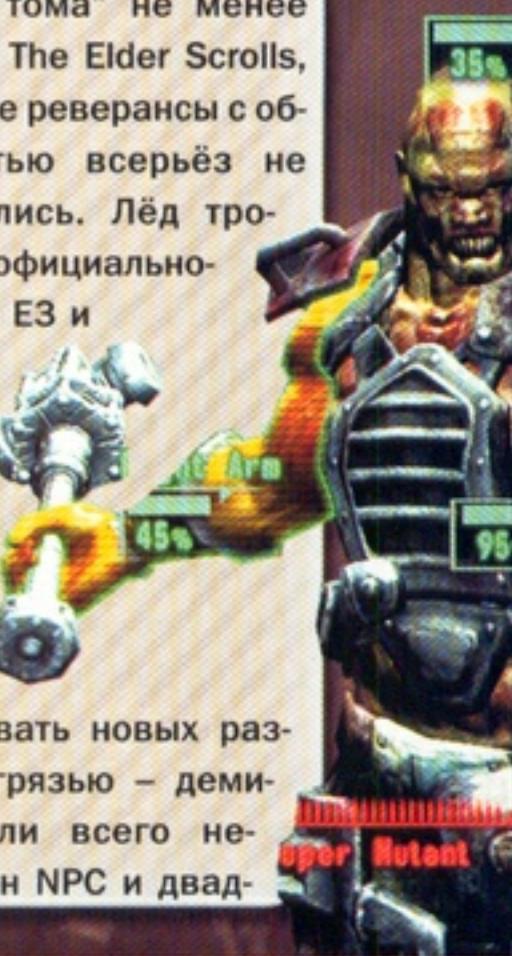
Изменился свет грешный совсем не для тех несчастных, что пострадали во время масированного ядерного удара по стране "колы и гамбургеров", и даже не для бурёнок-браминов, а для геймеров конца 90-ых. Вклад серии

Fallout в индустрию компьютерных игр сравним, пожалуй, со вкладом Джона Леннона в рок-музыку, Стэнли Кубрика в кинематограф и Герberта Уэллса в научную фантастику. Несмотря на преклонный возраст, всемирно любимый "Фолл" по-прежнему ежегодно продаётся огромным количеством тиражей и носит заслуженное звание "классики".

Со времён выхода последней части игры прошло почти десять лет (надеюсь, никто не обидится, если я ненадолго забуду о корявом *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel?*). За эти годы исламские террористы взорвали здания Всемирного Торгового Центра, в славянских странах расплодились скунхеды, а компьютерные забавы успели перейти в третье измерение. Судьба серии оказалась плачевой – издатели оригинала Interplay Entertainment скоропостижно скончались, оставив на прощание лишь недоделанную демоверсию следующей главы саги под рабочим названием *Project Van Buren*. Разумеется,

после банкротства компании проект был закрыт. Поклонники рыдали крокодильими слезами, однако счастье, как всегда, пришло оттуда, откуда его совершенно не ждали.

В 2004 году небезызвестная команда разработчиков под названием Bethesda Softworks приобрела право на разработку игр по вселенной *Fallout*. Через пару недель была анонсирована долгожданная третья часть. Компания тогда была всерьёз увлечена созданием "четвёртого тома" не менее легендарной *The Elder Scrolls*, поэтому такие реверансы с общественностью всерьёз не воспринимались. Лёд тронулся после официального анонса на E3 и ролика, вышедшего несколькими неделями позже. Фанаты сразу принялись поливать новых разработчиков грязью – демиурги обещали всего несколько сотен NPC и двад-





цать часов активного геймплея. Для идейных последователей Black Isle Studios это оказалось настоящим шоком. Однако, как оказалось, у творцов Oblivion тоже есть немало козырей в рукавах.

Еда вместо бомб

Как и любая нормальная RPG, Fallout 3 начинается с создания персонажа – мы выбираем внешние характеристики протагониста и после этого любуемся на собственного отца, похожего на главного героя как две капли воды. С места в кабинет никто рубить не собирается – перед началом полноценных путешествий нам предложат пройти обучение, выполненное в стиле Fable: The Lost Chapters. Игроку выпадет шанс пережить самые интересные

моменты детства, отрочества и юности – мы позна-

комимся с ролевой и боевой системой, по-

лучим драгоцен-

ный PIPBoy и

надаём по

ушам мест-

ным хули-

ганам. На

19 году

жизни у на-

шего богатыря происходит трагедия – папа пропадает без вести. Что ж, придётся

вооружиться смелостью и ринуться прочь из родного убежища на поиски близкого человека. Перед выходом в “большой мир” разработчики предоставляют шанс в последний раз изменить что-либо во внешности альтер-эго. Начинал свою жизнь бульдогом, а на войну идёшь носорогом – такое, помнится, уже встречалось в упоминаемом выше The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Fallout 3, как вы уже наверное догадались, будет полноценной трёхмерной игрой – никакого тебе двухмерного графического движка с спрайтами и доисторической изометрией. Разработчики, тем не менее, допускают возможность поднятия камеры до самых небес, однако точно ли будет эта фишка доступна в финальной версии, – ещё неизвестно.

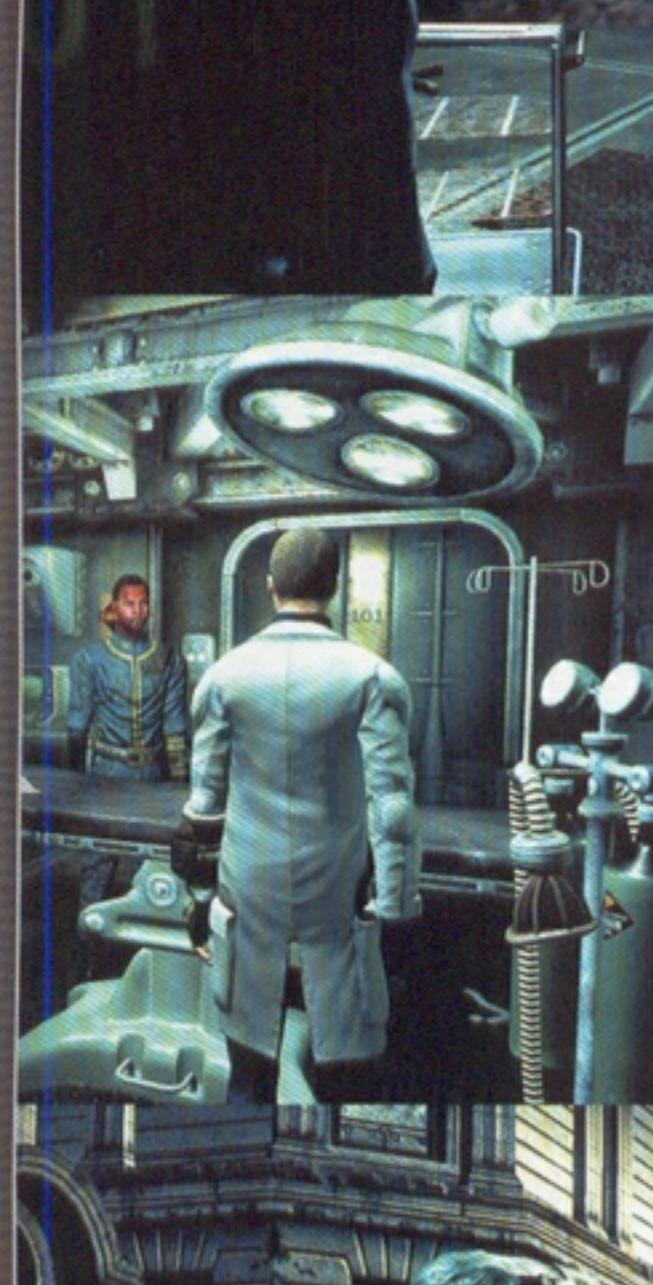
Зато достаточно информации о новой боевой системе – сражения проходят в реальном времени, но будет присутствовать и тактическая пауза под названием V.A.T.S. Во время “остановки” игрок выбирает место и цель своего удара, направляя его в сторону врага. К примеру, перед нами средних размеров мутант с дробовиком в руке. Стреляем в конечность и удачно выбиваем из неё

ствол – ага, противник действует только в рукопашную. Дальше целимся в голову – попадаем в глаза. И теперь уже неприятель ничего не видит. Очки действия капают во время обычного поединка, и чем больше их у вас, тем чаще сможете переключаться в стратегический режим.

Ролевая составляющая игры не подверглась изменениям – это знакомая нам по предыдущим частям система S.P.E.C.I.A.L. От Oblivion частично останется только система генерации монстров – теперь они подстраиваются под уровень персонажа всего один раз, когда он впервые посещает локацию. Среди обещанных навыков запомнился, пожалуй, наиболее эксцентричный – каннибализм. Будет ли главгерой восстанавливать пункты жизни таким образом (по примеру вурдалаков из Warcraft III) или же навык необходим для чего-то другого – пока умалчивается. Разработчики обещают большое количество интересных и захватывающих заданий – в этом плане кудесники собираются переплюнуть первую Star Wars: Knights of the Old Republic.

Bethesda Softworks успели поведать об одном из таких квес-





тов. В городе Мегатон есть большая атомная бомба, не успевшая взорваться. Большая часть населения города – религиозные фанатики, положившие в основу своего мировоззрения куль этой самой бомбы. Игрок становится перед выбором – взорвать снаряд, проигнорировав незаконченные миссии, и открыть для себя новую локацию, или же пожалеть бедных горожан и сберечь объект обожания. В Fallout 3, как и в теории Фрейда, нет правильных и неправильных поступков – есть лишь индивидуальная линия поведения. От выбора зависит и судьба окружающего мира – кто-то бесславно погибнет, кто-то наоборот обретёт новые силы, а некоторые NPC вообще могут не встретиться на нашем пути. К слову, разработчики обещают до 12 концовок – любителям проходить игру по несколько раз, открывая новые грани сюжета, будет на что обратить внимание.

Да прибудет с тобой ядерная Сила!

Планируется, что графический движок будет поддерживать все навороты DirectX 10, так что особо переживать за визуальную сторону проекта не стоит. Прекрасно прорисованные постапокалиптические пейзажи, живые персонажи и реалистичные тени – всё это можно увидеть в официальном тизере и на многочисленных скриншотах.

К звуковой составляющей разработчики отнеслись с ещё большим вниманием. Озвучивать героев будут весьма известные актёры, в числе которых заслуженный Квай-Гон Джинн Лиам Нисон и Рон Перлман, принимавший участие в озвучке предыдущих частей Fallout и The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Нелёгкие походы постараются разбавить бесценный PIPBoy, имеющий свойство ло-

вить местные радиостанции.

Выход игры Bethesda Softworks обещает приурочить к десятилетию второй части, а, следовательно, вернуться в знакомые ядерные пустоши мы должны уже к октябрю. Поклонники оригинальных частей заочно записали проект в неудачники. По их словам, ничего хорошего из перехода в трёхмерное измерение и новой боевой системы не выйдет. Но тенденции игровой моды развиваются со скоростью света, и глупо было бы оставлять всё как прежде. Другой вопрос – сумеют ли создатели Oblivion сохранить неповторимую атмосферу вселенной Fallout? Ответить на него в состоянии лишь ждать. А пока остаётся лишь ждать. И надеяться...

Артём Бузилла



МИЧУРИНСКИЕ ТАРАКАНЫ

SPORE

Симулятор бога
spore.com

Разработчик:
Electronic Arts
ea.com

Издатель: Electronic Arts
ea.com

Локализатор:
Софт Клаб
softclub.ru

Дата выхода:
сентябрь
2008 года

Наверное каждый геймер знает, кто такой Уилл Райт. Правильно, тот самый дяденька, который создал бессмертных, легендарных и многократно обсмеянных The Sims. Однако мнение критиков – это одно дело, а популярность игры – несколько другое. В умении создать продаваемый продукт Райту уж точно не откажешь. И вот на пороге маячит новый шедевр от отца Sim-мира. В совершенном новом жанре, объединяющем все и вся. И поэтому – не похожем ни на что.

Игра Spore первоначально носила рабочее название Sim Everything. И небезосновательно. Райт вместе с компанией Electronic Arts задумали действительно грандиозный проект, объединяющий в себе, по сути, шесть игр. Spore должна представить нам возможность почувствовать себя не просто каким-нибудь жалким императором и даже не богом, а Высшим

Разумом, Природой, либо другой всеобъемлющей силой, от воли которой зависит все. Ведь на этот раз мы будем “заведовать” развитием жизни на планете от самого ее зарождения до триумфального выхода в космос.

Игра уже успела вызвать у геймеров огромный ажиотаж. Разработчики регулярно “кормят” нас скриншотами, видеороликами и рассказами, от которых и правда текут слюнки. Ведь согласитесь, идея полного эволюционного создания собственного вида, начиная от микроскопической споры и заканчивая гордой расой покорителей космоса – звучит более чем заманчиво. Создатели Spore обещают нечто принципиально новое, игру, не имеющую аналогов. Насколько это им удастся, будем судить после релиза, но некоторыми наблюдениями можно поделиться уже сейчас.

Концептуальные амебки

Если мы давно уже привыкли начинать игру, получив предварительно какую-либо вводную в мир, то здесь этого не будет и

быть не может. Хотя бы потому, что мир мы постепенно создаем и развиваем сами.

При старте в распоряжении игрока окажется очень маленькое и почти беззащитное одноклеточное создание, призванное в далеком будущем разиться в грандиозную разумную расу путем постепенной эволюции. Но это будет потом. Пока же мы – крохотные, находимся в воде, и наша задача – поедать генетический материал в виде еще более слабых и мелких микроорганизмов. И, естественно, самим беречься от крупных хищников, благо природа не терпит пустоты: пищевая цепочка на ведомой нами амебке не заканчивается. В результате поглощения собратьев по несчастью и накопления бесценных очков ДНК, одноклеточное сможет время от времени слегка усовершенствоваться: отрастить себе какие-нибудь ложножожки или ложноручки для перемещения, а также хваталки и кусалки для нападе-





ния. Любой апгрейд принципиально изменяет какую-либо из основных характеристик нашего "героя".

Первый этап игры завершается тогда, когда зверёк, накопив достаточно ДНК-пойнтов, получает возможность отложить яйцо. К моменту вылупления потомства эволюционный скачок будет уже совершен. И получим мы совершенно другое существо.

Безусловно, больше всего весь игровой процесс первого этапа по своему принципу напоминает старинную аркаду Рак-Ман. Однако самое интересное впереди.

Трансформеры отдыхают

Итак, наша амебка выросла и превратилась в животное. Пока мы гонялись за микробами в первородном бульоне, мир тоже успел преобразиться. Теперь в нем есть не только океан, но и суши. Осталось выбрать, где нам больше по вкусу жить. И кем.

С этого момента начинается сага об одной из главных изюминок Spore: трехмерном редакторе.

Фактически, это – основной инструмент игрового процесса на всех последующих этапах. При помощи подобного девайса геймер сможет создавать, изменять, проектировать, корректировать и раскрашивать буквально все. Начиная от своего "питомца" – героя – и заканчивая окружающим его миром во всех проявлениях.

Используя оставшиеся у нас после первого "уровня" очки ДНК, мы можем создать модифицированного персонажа, полностью определив его внешний вид, скорость передвижения, способ питания, степень агрессивности и прочие параметры – от и до. Прикрутить пять ног? Пожалуйста. Глаза на спине? Сколько угодно. Три мозга? Лишь бы на здоровье! Любой каприз за ваши пойнты. Но и это не все. Каждую конечность или часть тела можно по своему усмотрению, вытягивать, плющить и всячески наднею издеваться. Придать грушевидную форму, если есть желание – тоже можно. Текстуры, расцветки, разнообразнейшие способы покраски и тюнинга – все это к услугам игрока.

Заметим, что любое анатомическое изменение автоматически повлечет за собой смену характеристик. Так, накрутив ненаглядному детищу три копытца, мы пой-

мем, что проиграли в скорости перемещений, зато стоять на своих трех ногах зверек будет как скала, что удобно для обороны.

Если геймеру все-таки удастся оторваться от редактора для перехода к более активным действиям, его ждут интересные моменты. Так, помимо заботы о питании и личной безопасности, нам предстоит еще решить половой вопрос. В смысле, размножиться. Живорождение здесь не в чести почему-то, поэтому все снова будет происходить при помощи кладки яиц. Для этого нужно поймать себе подобное противоположного пола при помощи особого (очевидно, очень романтичного) свиста.

На втором этапе игра больше напоминает по жанру RPG или Action. Трудно сказать, насколько интересным будет сам процесс. Есть основания предполагать, что генетические эксперименты с 3D редактором окажутся более захватывающими, чем поедание подножного корма и брачные танцы.

О племена, о нравы!

Однако и этот раздел Spore подошел к концу.



Наше создание постепенно начинает обзаводиться разумом.

Основной валютой по-прежнему остаются очки ДНК, но теперь уже усовершенствование идет не

по линии наращивания мощи, силы и ловкости, а по пути развития интеллектуальных способностей. Жанр снова меняется. Теперь мы – в RTS. Управлять будем, соответственно, не одним существом, а целой стайкой – племенем. Нужно многое успеть. Изобрести колесо и орудия труда, отбиваться по дороге от враждебно настроенных соседей, вы-

жить и стать лучшими. На этом этапе уже появится небольшое дерево знаний, и геймеру придется делать выбор: что изучать и куда двигаться. От этого зависит облик потенциальной расы в будущем.

К сожалению, территориально нам доступно для управления лишь одно-единственное поселение. И так будет до тех пор, пока не совершится очередной эволюционный скачок, приводящий к образованию города и, соответственно, переходу в четвертый раздел игры.

Тут уже показывает свои красивые уши SimCity. А вездесущий редактор снова оказывается перед нами: теперь мы с его помощью строим здания, дороги, укрепления и сооружения, жизненно необходимые для вольготного существования наших любимых летающих мышечеров или головоногих

слоноптиц. Чтобы поставить в городе ратушу, канализацию или театр, игроку снова понадобятся очки ДНК, за которые все "покупается".

Эта сказка хороша, начинай сначала

Предпоследний этап развития будущих покорителей космоса больше всего по принципу напоминает *Civilisation*. Кстати, мистер Райт этого обстоятельства не только не стесняется, но даже гордится им. Перед нами появится разветвленное дерево технологий, на планете, наконец, возникнет политическая ситуация, а создание космического корабля станет последним триумфальным аккордом этого раздела игры. После чего начнется шестой этап, бесконечный по своей сути. Разработчики обещают игроку невиданную ранее космическую свободу. Можно будет освоить новые планеты и заселить их своими подопечными. Или столкнуться со злыми пришельцами, попав в очередную серию "Звездных войн". При желании – снова начать "проращивать" жизнь в каком-нибудь заново открытом или завоеванном мире. В общем, все только начинается. Конца у *Spore* не будет, также как и у *The Sims*.

Вместо эпилога

Безусловно, петь осанну произведению Райта еще очень и очень рано. Пока непонятно, каким образом будут реализованы многие обещания разработчиков, ведь для игры такого масштаба требуется невероятно со-

вершенный искусственный интеллект. Уже ясно, каким образом должны появляться все NPC с антуражем: здесь предполагается своеобразный мультиплер без "плея". Все животные и строения, создаваемые игроком, отправляются на общий сервер, откуда установленная на нашем компьютере копия игры скачивает их через определенные промежутки. То есть, если мы хотим действительно прочувствовать все разнообразие проекта, без Интернета не обойтись. Понятно, что такой принцип обеспечивает постоянное обновление *Spore*, приближая ее к MMO – игре.

К сожалению, пока не очень впечатляет заявленная графика. Так, средненько, текстуры не особенно детализированы и в целом остается ощущение некоторой смазанности картинки. Вызывает опасения и наполнение игрового процесса. Как глобальная идея – да, звучит восхитительно, каждый мечтает почувствовать себя творцом. Но насколько при этом оправдаются ожидания геймеров, если первые два этапа посвящены поеданию слабейших существ, а последующие оказываются довольно стандартной по сути стратегий, но без подробностей, на которых держатся лучшие проекты этого жанра? Не станет ли 3D-редактор главным событием *Spore*?

На все вопросы ответит только официальный релиз. Пока же – будем ждать и надеяться на лучшее. Ибо очень хочется.

Мария

В МИРЕ ДРАКОНОВ



RPG / 3D / 3rd Person
dragonage.bioware.com

Разработчик:
 BioWare Corporation
bioware.com
 Издатель:
 Electronic Arts
ea.com

Дата выхода:
 2009 год

Что может быть прекрасней, чем ожидание долгостроя? Большинство игр выходят в течение года после первого заявления о начале разработок. Но в результате мы получаем полусырой продукт, который совершенно не соответствует тому, что хотелось и ожидалось. Конечно, есть исключения, и их довольно много. Тем не менее, если игру готовят долго, значит, ее стоит ждать. Критические случаи типа Дюк Нюкема я в расчет не беру, но вспомните хотя бы "Сталкера" – большинство его поклонников до релиза, остались довольны результатом. В конце концов, разве не интересно увидеть, ради чего столько надрывались разработчики и куда ушли десятки тысяч вечно зеленых?

В случае же с Dragon Age, первые сведения о разработках которой появились еще в далеком 2004 году, ожидание стоит того не только из-за затянувшихся родов – над созданием игрушки трудятся ребята из компании BioWare Corporation. Имя разработчика довольно известное, в числе разработок значатся такие именитые проекты, как Planescape: Torment, Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic и Neverwinter Nights, Fallout. Последняя,

правда, была создана совместно с Black Isle, но кто бы не руководил делами в создании всех частей игры, опыт был получен. Само собой, что игроки вправе ожидать его применения на практике и в последующих проектах. Однако вот уже несколько лет о компании и ее игровых мирах нет ни слуху ни духу – разработчики явно увлечены своим делом. Уже первые же их заявления дали понять, что Dragon Age станет наследником великой и могучей души Baldurs.

Что, где, когда

Быть или не быть, вот в чем вопрос. И как ни странно, этим вопросом в данном случае больше заняты не ожидающие игру, а сами разработчики. Вытянуть из них информацию оказывается очень и очень сложно, заявления минимальны, да и сам сайт игры практически не изменился за последние месяцы. Увы, но при всем желании и знании английского языка, узнать с его помощью ничего практически невозможно – форум, на котором время от времени появляются разработчики, содержит ровно столько же догадок, сколько верной информации. Уж не знаю, какие пытки применяли к разработчикам американские игрожурналисты, но результа-

том их стало официальное заявление о том, что релиз Dragon Age должен состояться с 31 марта 2008 по 1 апреля 2009 года. Но после этой оптимистической новости было добавлено, что качество продукта приоритетнее и, если понадобится отложить релиз – они это сделают. Тем не менее, есть сведения и о том, что разработчики вполне справляются с графиком, а сама игра будет соответствовать требованиям современности. Уже после этого у меня с души упал камень: ведь ничто не может так испортить мир игры, как отсталая графика или физика.

Итак, за несколько лет, которые прошли с момента анонса, многое изменилось в первоначальном плане. Из-за этого судить о том, что будет представлять собой игра после официального релиза, было сложно. Однако теперь, когда до выхода осталось не больше года, есть смысл рассмотреть ее подробно.

Больше всего настораживает тот факт, что в





сети не появилось ни одного ролика, показывающего, что именно и как будет происходить в мире. Пока не был объявлен издаватель, это можно было объяснить тайной. Но когда стало известно, что игра выходит под эгидой Electronic Arts, молчание кажется все более и более странным. Каждый день начинается с проверки игровых ресурсов и сайтов разработчика и издавателя. Остается только ждать и верить, что EA не смогут хранить молчание долго. Не тот это издаватель, чтобы обойтись без развернутой рекламы.

Питаясь крошками

Правда, если ролики и изображения нынче в дефиците, то на словесные комментарии разработчики расщедрились.

На их основе можно составить наиболее полное впечатление об игре. Например, нам обещают не только красочную графику, но и технологию Qube. Этот движок обеспечивает высокую производительность при масштабных сценах, что позволяет надеяться на грандиозные бои и сражения. На скриншотах видно, что оные будут встречаться в игре. Впрочем, приго-

дится технология и в повседневной игровой жизни: персонажам предстоит жить не только на лоне дикой природы, но и в многолюдных городах.

Но слово "людные" в данном случае стоит понимать как насыщенные персонажами. Среди них будут встречаться представители наиболее распространенных фэнтезийных рас. Всего их обещают около семи, с возможностью выбора в начале игры не только собственного происхождения, но и собственной предыстории. Насколько точно эти обещания будут реализованы и что именно они дадут в ходе развития событий, сейчас сказать сложно, но такой ход улучшит слияние с игровой средой.

Кроме того, разработчики обещают сделать Mod Toolset. Прозвучало это обещание в ходе обсуждения другого проекта ("Масс Эффект"), для которого эта фича маловероятна. Вполне возможно, что даже если игра окажется не столь удачной, как хотелось бы, она сможет привлечь внимание с помощью этого набора инструментов. Он поможет создать собственные сюжеты, карты, добавить в мир новые расы и виды живых существ, артефакты. Этот своеобразный конструктор при грамотной реализации дает солидные возможности начинающим "разработчикам" и просто тем, кто хочет внести небольшие дополнения в свой игровой облик.

А те, кто хочет узнать действительно верную и полезную информацию об игре и следить за ее развитием, стоит зайти на форумы разработчиков. Безликие и непривлекательные на первый взгляд страницы (dragonagecentral.com) содержат столько информации, что голова идет кругом. Собирать их, правда, приходится по крохам, но оно того стоит. Например, цитаты разработчиков позволяют узнать о том, как будет формироваться команда. Максимально присоединить можно будет до трех бойцов, а вид на мир будет возможен либо от первого, либо от третьего лица (из-за плеча основного действующего героя).

Некоторые подробности не столько дают ответы, сколько добавляют новые вопросы. Рассказывая о графике и прорисовке персонажей, разработчики говорят о том, что мы "действительно сможем увидеть отражение комнаты в его (то есть голубого демона) глазах". Представить себе это сейчас мне, например, довольно сложно. Однако проблема не столько в том, что такое невозможно реализовать, сколько в том, что полноценной картинки нам до сих пор не представили. Разрозненные кусочки мира больше похожи на мозаику, паззл, сложить который очень непросто.

К счастью, большинство цитат все-таки более-менее вразу-





мительные, поэтому уже сейчас можно составить собственное впечатление о боевой системе:

"Естественно, как всё закончится – до сих пор вопрос. Могу ли я пообещать, что система боя будет очень сложной? Или то, что вы будете прямо таки чувствовать смерть, кружящуюся над вашими головами? Конечно нет, я не заинтересован в раскрытии этого аспекта. Я скажу, что угроза, предлагаемая механизмом смерти, немного переоценена. Мнение о том, что всегда должен быть механизм возрождения, в лучшем случае – иллюзия. Это может быть иллюзией, которую вы предпочитаете. Но я думаю, что для многих есть последствия, которые были бы желанными, и те, которые рассматриваются как невозможные. Обычно последние сопровождаются перезагрузкой последнего сохранения. Идея была в том, чтобы найти такие последствия, которые были бы терпимы, но не являлись наказанием".

Что имеем

Чаще всего судить об ожидаемых играх приходится по обширной информации, размещенной на сайте, роликам,

скринам и артам. В данном же случае сведений настолько мало, что проект кажется загадочным и притягательным.

Впрочем, не только этим Dragon Age привлекает к себе внимание. Уже сейчас очевидно, что разработчики уделяют внимание не одной стороне игры, а сразу всем – и графике, и сюжету, и персонажам. Действительно хорошая графика может привлечь внимание только тех, кто раньше не ощущал дух по-настоящему качественной игры, равно как сам по себе сюжет редко вытягивает проект. Создать мир, в котором все это будет сбалансировано и привлекательно, значит сделать идеальную игру. Недостижимый идеал, который, наверное, не выйдет никогда. Но, глядя на Dragon Age и то, насколько ответственно подходят разработчики к своему труду, а также с оглядкой на сроки разработки, стоит задуматься – насколько реализуемо нереализуемое.

Впрочем, вряд ли кто расстроится, даже если разработчикам удастся реализовать половину из того, что нам обещают – в таком случае игра тоже рискует стать шедевром.

Итого

О любой игре этого производителя можно сказать только одно – ждать. Тем не менее, в случае с Dragon Age этого будет недостаточно. Это игра, ради которой стоит не только тратить время на ожидание и саму игру, но и апгрейдить систему. Глядя на скриншоты и изображения, даже неопытный геймер может понять – для поддержания такого мира потребуется современная и развитая система. Поэтому советуем запастись терпением и собирать не только информацию, но и деньги.

Pantera sis





ZALMAN FPSGUN FG-1000



В большинстве игр управлять персонажем можно либо с клавиатуры, либо с помощью мышки. Вот только этих средств иногда бывает недостаточно, и тут на помощь приходят джойстики и прочие средства манипулирования главным действующим персонажем. Правда большинство джойстиков предназначены для файтингов, авто- и авиасимуляторов. Фанатам остальных жанров приходится туго – облегчить жизнь смогут только игровые клавиатуры, которые особым удобством использования не отличаются. Есть еще возможность заказать специальные и очень оригинально выглядящие игровые манипуляторы из заграницы, но в таком случае они обойдутся в такую же кругленькую сумму,

как новый компьютер. Единственным обнаруженным игровым манипулятором, доступным для украинских геймеров, оказался Zalman FPSGUN FG-1000.

Выглядит он более чем оригинально, и, наверное, именно в этом заключена его основная привлекательность. Эдакий массивный с виду черный рукояток, который якобы должен напоминать рукоятку огнестрельного оружия. Хм, у меня ассоциация с пистолетом появилась далеко не сразу – примерно в тот момент, когда пальцы обхватили устройство и легли на его кнопки. Кстати, Zalman FPSGUN FG-1000 удивил меня своим небольшим весом.

Несмотря на то, что я люблю достаточно тяжелые вещи и предметы, большой вес мышки меня пугает. Точнее говоря – вызывает опасения, что в нужный момент я не смогу сдвинуть ее с места и меня пристрелят как неподвижную мишень в тире. Не помогла бы ни собственная реакция, ни высокое

разрешение сканера мышки...

Забегая вперед, скажу, что единственным недостатком мышки, обнаруженным лично мной, стала полная невозможность держать ее в левой руке. Дело в том, что именно в левой части устройства расположено ответственное за скроллинг колесико и несколько кнопок. Правая же сторона хвата девственно пуста. Винить разработчика за такое упущение не станем лишь по той простой причине, что даже джойстики для авиасимов в большинстве своем предназначены для правшей. Своевобразная дискриминация игровых меньшинств, от которой никуда не деться.

Де факто

Фактически, Zalman FPSGUN FG-1000 представляет собой вертикальную мышь, которую можно использовать даже при работе с документами. Можно, но об удобстве такого использования я су-



Вооружен и опасен

дить не берусь. В любом случае, если кто-то решит применить FPSGUN для расстрела работы и Интернет-страниц, советую переставить уровень чувствительности на минимальную отметку (LOW). На оной можно выставить два значения – 400 и 600 единиц, средний и максимальный уровни разрешения представлены тремя позициями каждый. В итоге максимальная отметка достигает заявленных производителем 2000 dpi.

Но при выставлении максимального уровня чувствительности, сразу увеличиваются шансы познакомиться с мифическим зверем – песцом. Он не подкрадывается, а нападает резко и внезапно. Просто высокая частота опроса порта вызывает большую загрузку ЦПУ и может быть причиной заторможенной работы мышки в играх. Особенно – в требовательных играх. Угадать, как и когда именно навестит писец ваш компьютер, просто невозможно. Защититься от него можно магической

формулой: больше 1800 – ни- ни! Ну, или пора менять сам компьютер.

Не стоит игнорировать и возможность создания нескольких профилей. Они пригодятся, во-первых, для работы, во-вторых – для прохождения разных локаций или игр. Дело в том, что быстрые операции по расстрелу противников отличаются своими требованиями к мыши от исследовательских так же сильно, как шутеры от РПГ или стратегий вообще. Сменить профиль можно либо из меню драйвера, либо с помощью "быстрой" кнопки на теле самой мышки.

Упомянув о драйверах, не обойду вниманием и тот факт, что без установки оного FPS-GUN практически недееспособна. В таком случае довольствоваться приходится только двумя кнопками, колесом прокрутки и перемещением курсора. Но этого оказывается достаточно, чтобы вовремя перестановки системы не биться головой о стену из-за того, что поте-

Как пальцы лягут

Несмотря на многолетний опыт работы с компьютером, мне пришлось заново привыкать к манипулятору. Здесь отличается не только ход кнопок, но и сама система управления курсором. Манипулятор не требует движений всей рукой из стороны в сторону, а приводится в действие поворотом кисти. Надеемся, что приведенные схемы объяснят все не хуже, а, может, даже лучше слов, так как места осталось совсем немного и хочется поделиться собственными впечатлениями от игры.

То, что FPSGUN работает на любой поверхности, сомнений у меня не вызывало. Куда интересней было другое: даст ли мне мышка какие-нибудь преимущества, которые не могут дать другие "быстрые" мыши? Угу, дала. Заключалось оно в скорости и удобстве работы. В итоге меня назвали читером и лишили честно выигранного пива...



Alisa

С игрой по жизни

Шпилить можно на чем угодно, начиная с калькулятора и заканчивая персональным компьютером. Но все же, традиционно, собравшись поиграть, мы оккупируем компьютер – он как бы помощнее калькулятора, да и не настолько громоздкий, как пара этажей серверов, составляющих суперкомпьютер. Однако при всех своих плюсах, есть у обычного персонального компьютера пара маленьких недостатков – это непереносимые габариты (не в смысле того, что они ужасны, а в смысле того, что носить с собой устройства таких размеров неудобно) и привязанность к розетке. С развитием Интернет уже не обязательно идти в компьютерный клуб, для того чтобы сразиться с живым врагом. Но все же иногда охота встретиться с друзьями и порубиться во что-то целой компанией. Конечно можно завалиться шумной толпой в компьютерный клуб, но здесь не повеселишься на полную – обычно администрация плохо воспринимает перекрикивания и дружескую ругню.

Альтернативой клубам являются Lan-пати, набирающие все большую популярность за рубежом. Друзья собираются у кого-нибудь дома или на нейтральной территории, быстро раз-

ворачивают проводную или беспроводную локальную сеть и устраивают жаркие баталии. В таких ситуациях недостатки обычных компьютеров проявляются больше всего – их довольно тяжело притащить на такую вечеринку, для них нужны столы и много-много розеток.

В таком случае лучше воспользоваться ноутбуком – при не сколько меньшей производительности он не так требователен к месту дислокации и более портативен. Подбор лэптопа для шпилера не самая простая задача – играм требуется достаточно высокий уровень производительности, обеспечить который по силам далеко не каждому ноутбуку, да и характеристики поддающихся устройств могут очень сильно различаться. Этот небольшой обзор, в котором участвуют реально доступные в продаже модели, призван облегчить муки выбора. А также помочь приблизительно оценить производительность ноутбуков, построенных на разных платформах.

Dell XPS M1730

Dell одной из первых подхватила идею ноутбуков для игр. Dell XPS на данный момент является одной из образцовых линеек среди лэптопов ориентированных на геймерскую аудиторию. Производитель не просто выпустил несколько игровых устройств, а разработал целый ряд продуктов, включающий наиболее интересные для пользователей и перспективные в развитии модели. К нам на тест попал самый мощный представитель линейки Dell XPS –

ноутбук M1730.

В игровом зачете M1730 оказался безоговорочным лидером, заняв первые места практически

во всех тестах. Это и не удивительно – ведь только он мог похвастаться двумя картами GeForce 8700M GT, работающими в SLI режиме, RAID-массивом из двух жестких дисков и физическим ускорителем Ageia PhysX 100M. M1730 порадовал самым быстрым экраном из всех устройств, которые участвовали в teste. Также стоит отметить возможность разгона и без того достаточно мощного процессора – если попадется совсем уж тяжелая игра, всегда можно выжать пару дополнительных fps.

Эргономика ноутбука практически идеально заточена для игр – полная клавиатура с буквенным и цифровым блоками, отличная механика клавиш, специально уменьшенный и утопленный в корпус тачпад, встроенный дисплей Logitech GamePanel, дающий дополнительную информацию во время игры.

Игровую принадлежность M1730 можно определить не только по тестам, а даже просто мельком взглянув на это чудо техники. Разработчики постарались сделать его броским, запоминающимся, и им это удалось. Ноутбук производит впечатление НЛО, неожиданно оказавшегося на вашем столе. Такое ощущение возникает из-за яркой подсветки некоторых элементов – тачпада, клавиатуры, решеток вентиляции и логотипов на верхней панели устройства, которые удачно оттенены неизменно туманным рисунком.

По всем показателям – M1730 самый быстрый и эффективный ноутбук из всех участников данного теста. Единственный его недостаток – высокая, хоть и оправданная цена.

Ноутбук предоставлен компанией МУК www.muk.com.ua

HP Pavilion dv9750er

Согласно информации, компания HP представила на нашем рынке ноутбуки исключительно бизнес-класса. Среди них попадались мощные модели, но все же они были больше рассчитаны на работу с системами автоматического проектирования и тяжелыми бизнес-приложениями, поэтому в играх демонстрировали не самые лучшие результаты. Начиная с февраля этого года ситуация изменилась – HP представила на украинском рынке лэптопы Pavilion, уже неплохо зарекомендовавшие себя за рубежом. Конечно основная их направленность – мультимедиа, но производитель акцентирует, что они также подходят для игр. Даже на презентации устроили соревнования по Need for Speed: ProStreet.

Сожалению, к нам на тест попала не очень мощная модель HP Pavilion. Данный ноутбук оказался оснащен самой слабой видеокартой из всех участников текста. Не удивительно, что показатели HP Pavilion в тестах также не блещут, хотя он смог нас задачить, выдав в Crysis большую частоту кадров, чем лэптопы.

Эргономику Pavilion dv9750er можно оценить как довольно высокую – ноутбук оснащен большой качественной клавиатурой – крупным тачпадом удобно работать, а во время игры его можно отключить с помощью кнопки расположенной на его же канте. Лэптоп оснащен вторым по скорости реакции дисплеем, который смог обставить только DELL XPS. Система оборудованадинамиками Altec Lansing. Они обеспечивают достаточно качественный, но не особо громкий звук. Его вполне хватает как для игр, так и для просмотра фильмов, правда в шумных помещениях их мощности явно недостаточно.

HP Pavilion выделяется на фоне бизнес-моделей производителя, более раскрепощенным дизайном – поверхности лэптопа украшены неприметными растительными узорами, превращающими в полне обычное устройство, во что-то большее, чем просто ноутбук.



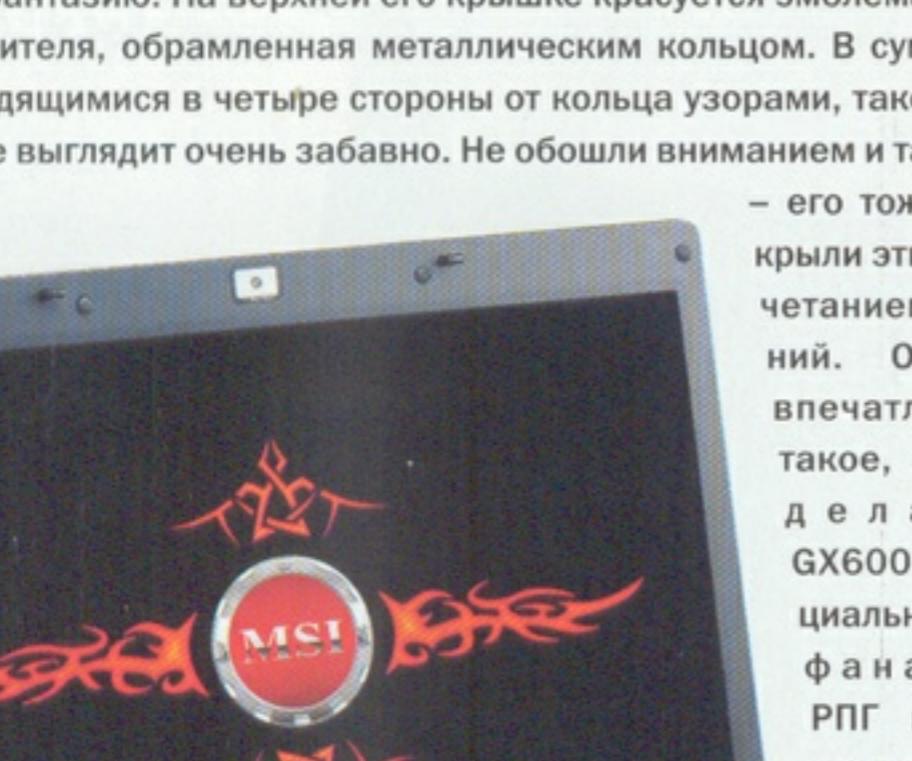
100
гривень
ДЕШЕВІШЕ **цифрові**

•NET•UA
Технології

При купівлі будь-якого ноутбука компанії DELL серії XPS M1330 у Інтернет-магазині www.deshevshe.net.ua пред'явнику цього купона надається знижка 100 гривень

MSI MegaBook GX600

Одно из основных преимуществ MSI GX600 – его стильный и оригинальный вид. Производитель явно не поспешил на дизайн устройства – причем в ноутбук вложили не только деньги, но и фантазию. На верхней его крышке красуется эмблема производителя, обрамленная металлическим кольцом. В сумме с расходящимися в четыре стороны от кольца узорами, такое решение выглядит очень забавно. Не обошли вниманием и тачпад – его тоже покрыли этим сочетанием линий. Общее впечатление такое, будто делали GX600 специально для фанатов РПГ и им подобных по стилю игр.





В ходе тестирования эта модель смогла выбраться на второе место по производительности. Более высокие показатели (по сравнению со "старшим братом" – GX700), скорее всего, обеспечил скоростной процессор – по остальным показателям ноутбуки практически идентичны. Таких мощностей должно хватить для большинства современных игр, но если под руку попадется совсем уж тяжелая игра, то всегда можно выжать из устройства немного дополнительных fps с помощью клавиши быстрого разгона. Правда стоит это делать только при подключенном к сети зарядном устройстве, в противном случае велик риск вылететь из игры из-за нехватки ресурса аккумулятора.

О времени работы было сказано не зря – ведь GX600 отличается компактностью и может стать дорожной игровой станцией. Так что если придется отправиться в путешествие по реальному миру, а по пути подвернется возможность сразится с достойным противником, то в обычном режиме, без разгона, ноутбук с легкостью сможет выдержать полуторачасовой игровой марафон. Что является лучшим показателем среди протестированных моделей.

Эргономика ноутбука, так же как и у старшей модели, оптимизирована для игр. Радует то, что в комплект к GX600 поставляется игровая мышь и гарнитура.

Несмотря на то что эта модель попросту не в силах обойти фаворита теста по мощности, хорошее соотношение производительность/мобильность, делают его отличным вариантом для участия в сетевках, да и просто игры в любом месте.

The image shows a black background with the word "ШПИАВ!" repeated in a diagonal, staggered pattern. The letters are rendered in a bold, sans-serif font with a yellow-to-orange gradient. The lighting creates a strong shadow effect, making the letters stand out against the dark background. The overall effect is dynamic and repetitive.

MSI GX700

Компания MSI относительно недавно запустила свою линейку игровых ноутбуков. Конечно у них и раньше в модельном ряду были достаточно производительные решения, но выпуск серии именно геймерских устройств была начата только под конец прошлого года. Выделяет эту серию экстравагантный дизайн с использованием деколей, изображающих языки пламени, что характеризует жаркий темперамент этих устройств. По сравнению с обилием подсветки, рисунка и фактуры, использованных в ноутбуке Dell, оформление смотрится более аскетично, но вместе с тем – более элегантно.

В тестах GX700 стал ровно посередине, разделив чисто геймерские и мультимедийные устройствами, для которых игры не являются основным предназначением. Не особо большой отрыв от наседавшего на пятки лэптопа Sony в синтетических тестах разительно увеличился на реальных играх, показав результаты оптимизаций, сделанных инженерами MSI.

В плане удобства использования в GX700 также продвинулсья навстречу геймерам. Активно используемые в экшенах клавиши WSAD, выделены красным и имеют объемное нанесение, что позволяет без проблем нашупать их даже в полной темноте. Для отключения тачпада нет отдельной кнопки, но предусмотрена комбинация функциональных клавиш. В комплекте с устройством идет игровая мышь и складная гарнитура. Это позволяет не беспокоиться о покупке аксессуаров – в комплект входит все.

Sony VGN FZ31SR

Хотя компания Sony и не позиционирует ни один из своих ноутбуков как игровой, в их модельном ряду есть машинки, которые могут потягаться с игровыми лэптопами других производителей. К сожалению, самый мощный ноутбук (VAIO VGN-AR61ZRU) во время теста оказался недоступен, так что нам пришлось довольствоваться более портативной и чуть менее производительной моделью из серии FZ.

В ходе тестов FZ31SR держался молодцом, практически постоянно шел впереди мультимедийной модели HP, потихоньку подбираясь к показателям заточенных под игры соперников. Однако ему все же не удалось достигнуть их уровня.

По удобству использования модель имеет средние показатели:полноразмерная клавиатура, кнопки хорошо подпружинены и четко реагируют на нажатие, отдельные мультимедийные клавиши позволяют в пару касаний изменить уровень громкости или запустить плеер. Огорчает то, что нет возможности отключить тачпад, который может стать причиной фатального промаха в каком-нибудь экшене. Но его расположение позволяет не особо сильно об этом беспокоиться. Встроенная акустика радует громким и чистым звуком с отличным стереоэффектом. Так что даже если вы выберетесь на сходку без наушников, особых проблем во время игры не возникнет. Сетевые характеристики у FZ31SR тоже средние – хотя есть и проводные и беспроводные модули, поддерживаемые ими стандарты не самые новые. Модель может похвастаться крепким корпусом – под привычной пластиковой обшивкой скрыт мощный металлический каркас, защищающий его начинку от повреждений.

В плане мобильности у GX700 не все радужно – большая удача, если на одном заряде батареи он проработает 50 минут. Основной виновник этого – яркий и красочный 17" экран, поэтому, выбирайся из дома, не стоит забывать взять с собой блок питания или же сделать меньшую яркость экрана.

GX700 отличный выбор для тех, кто ищет достаточно мощный игровой ноутбук со стильным, но, в то же время, не кричащим дизайном.



В FZ31SR сделан задел на будущее – ноутбук оснащен приводом Blu-ray и HDMI выходом. Хоть эти стандарты еще не сильно у нас распространены, все же приятно осознавать, что ты уже готов к появлению фильмов высокой четкости. Но есть у этого и обратная сторона – новый оптический привод повысил стоимость лэптопа почти в полтора раза.

Итоговое впечатление от FZ31SR положительное – да, это не игровой ноутбук, но его возможностей вполне хватает, чтобы не ударить в грязь лицом на сетевке.



Железный бум

Производитель	HP	Sony	Dell	MSI	MSI
Модель	Pavilion dv9750er	VGN FZ31SR	XPS M1730	GX600	GX700
Поставщик	Представительство HP	Представительство Sony	МУК	Представительство MSI	Представительство MSI
Сайт производителя, www:	hp.ua	sony.ua	dell.com	msi-ukraine.con	msi-ukraine.con
Сайт поставщика, www:	hp.ua	sony.ua	muk.com.ua	msi-ukraine.con	msi-ukraine.con
Цена (около), \$	1350	2300	3990	2200	2150
Технические характеристики					
Дисплей	17" 1440x900	15,4" 1280x800	17" 1920x1200	15,4" 1680x1050	17" 1920x1200
Процессор	Intel Core 2 Duo T5450 1660 МГц	Intel Core 2 Duo T8100 2100 МГц	Intel Core 2 Duo T7700 2400 МГц	Intel Core 2 Duo T7300 2400 МГц	Intel Core 2 Duo T7500 2200 МГц
Чипсет	Intel PM965	Intel PM965	Intel PM965	Intel PM965	Intel PM965
Память	DDR2 2048 МБ	DDR2 2048 МБ	DDR2 2048 МБ	DDR2 2048 МБ	DDR2 2048 МБ
Видеoadаптер	nVidia GeForce 8400M GS 256 МБ	nVidia GeForce 8600M GS 256 МБ	SLI 2x nVIDIA GeForce 8700M GT 256 МБ	nVIDIA GeForce 8600M GT 512 МБ	nVIDIA GeForce 8600M GT 512 МБ
Жесткий диск	160 ГБ Hitachi SATA	250 ГБ Hitachi SATA	500 ГБ (2x Toshiba 250 SATA)	250 ГБ WD SATA	250 ГБ WD SATA
Оптический привод	DVD-RW Multi	Blue-Ray	DVD-RW Multi	HD-DVD	HD-DVD
Кардридер: CF/SD/MS/xD	нет/да/да/да	нет/да/да/да	нет/да/да/да	нет/да/да/да	нет/да/да/да
Ethernet	Gigabit	10/100	Gigabit	Gigabit	Gigabit
Wi-Fi	Intel(R) PRO/Wireless 3945ABG	Intel(R) PRO/Wireless 3945ABG	Dell Wireless 1505 Draft 802.11n	Intel(R) Wireless WiFi Link 4965AGN	Intel(R) Wireless WiFi Link 4965AGN
Bluetooth	да	да	да	да	да
IRDA	нет	нет	нет	нет	нет
Модем	да	да	да	да	да
Веб-камера	да	да	да	да	да
ExpressCard	1	1	1	1	1
USB 2.0 / FireWire	3/1	3/1	4/1	4/1	3/1
DVI/ D-Sub/ HDMI/ S-Video	0/0/1/1	0/1/1/1	1/0/0/1	0/1/1/1	0/1/1/0
Сканер отпечатков	да	нет	нет	нет	нет
Пульт ДУ	да	нет	да	нет	нет
Дополнительные аксессуары	—	—	—	Мышь, гарнитура, режим Turbo	Мышь, гарнитура
Габариты, мм	396x285x41,8	356x254x35	406x320x50	358x259x32	395x278x35
Вес, кг	3,55	2,7	4,8	2,6	3,4
ОС	Windows Vista Home Premium	Windows Vista Home Premium	Windows Vista Ultimate	WinXP Professional	Windows Vista Home Premium
Результаты измерений					
3DMark 06, общий балл	1617	2794	8455	3869	2973
3DMark CPU, баллы	1445	1900	2074	2138	1932
Unreal Tournament III 1280x800 LowDetail, fps	25,7	35,1	75	57	68
Enemy Territory:QuakeWars 1280x800 MediumDetail, fps	47,9	56,8	83	66	64
Crysis 1280x800 LowDetail, fps	19,2	11,4	72	45,4	29,7
Время работы в играх, мин.	86	63	31	101	49
Оценки, баллы:					
Оснащение	6,4	8,1	10,0	8,3	7,3
Производительность	4,1	5,1	10,0	7,3	6,7
Скорость реакции ЖК- матрицы	7,8	6,1	10,0	7,2	6,5
Мобильность	7,9	7,6	3,9	10,0	6,0
Общая оценка	5,3	6,4	9,4	7,9	6,9
Общая оценка/цена	10,0	7,1	6,0	9,2	8,1

К сожалению, к нам на тест попали не все ноутбуки, которые мы планировали, но зато этот обзор получил дополнительную ценность – в нем представлены модели, которые можно сразу после прочтения статьи пойти и купить, а не ждать пока их наконец привезут на склады дистрибуторов. Правда некоторые новые модели уже должны появиться в продаже к выходу номера – это ASUS G1S/ASUS G2S и Acer Aspire 8920. Эти новинки будут оснащены не хуже моделей MSI, участвовавших в teste, и обеспечат приблизительно такой же уровень производительности.

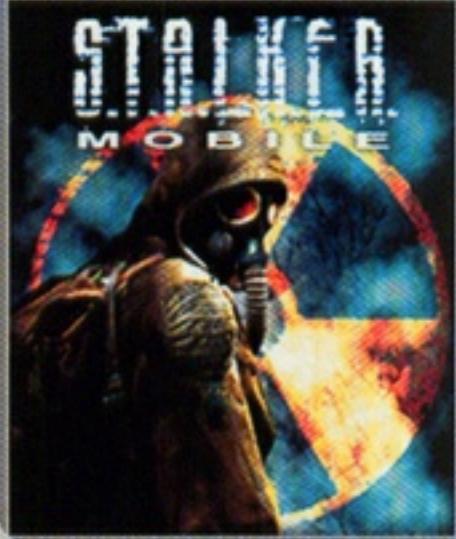
Участники теста наглядно продемонстрировали принцип, что хорошие вещи стоят дорого, а очень хорошие – очень дорого.

Конечно часть стоимости идет за бренд, часть – за стильное внешнее оформление, но все же основным фактором остается оснащенность лэптопа, и Dell XPS M1730 яркое тому доказательство. Остальные ноутбуки тоже заслуживают внимания – некоторые сильны своей мобильностью, некоторые отличным соотношением цены и производительности, некоторые просто очень хорошо сбалансированы. Объявлять какой-либо из них панацеей для шпилера, ищущего портативную игровую платформу, мы не возьмемся: у каждого свои запросы и потребности, и решать какой из ноутбуков лучше всего под них подходит – именно вам.

S.T.A.L.K.E.R. Mobile
Прототип на ПК Virtua Cop
Жанр Аркада (3D-Шутер)
Разработчик: Qplaze
qplaze.com

Издатель: Nomatic
nomatic.com
Год релиза: 2007

Для закачки отправьте
код на номер 1033:
00717382 (ЦЕНА 14 ГРН)



Геймплей	7
Графика	9
Звук	9
Управление	8
Сюжет	8

ОЦЕНКА **8**

ЗОНА, КОТОРАЯ ВСЕГДА С ТОБОЙ

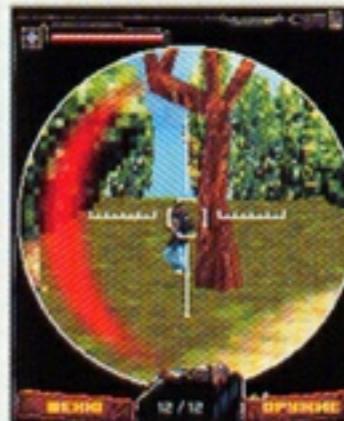
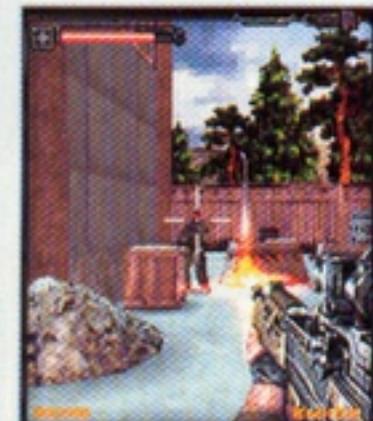
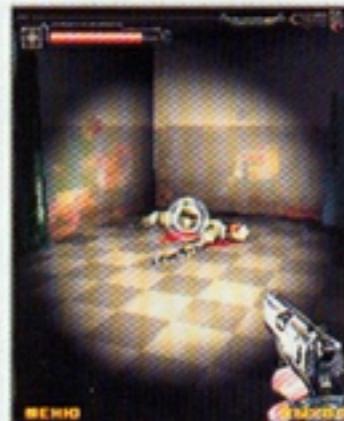
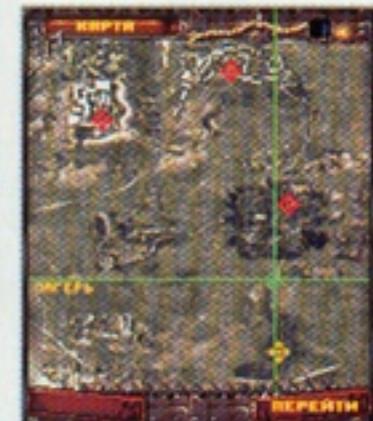
Nokia 234567 | Siemens 12 | Samsung 123456 | LG 123 | Motorola 134 | SE 123 *

О том, кто такие сталкеры и с чем их едят, слышал уже каждый геймер. Половина активно получает удовольствие от игры, другим она уже наскучила и хочется чего-то свеженького. Если наскучить успела только сама игра, а не мир, можно воспользоваться мобильным телефоном и попутешествовать по Зоне уже с его помощью. Тем более что S.T.A.L.K.E.R. Mobile существенно отличается от своего компьютерного собрата, причем не только по игровому процессу, но и по жанру вообще.

Игрушка представляет собой шутер, точнее – тир. Враги оказываются перед вашим лицом – надо только прицелиться как следует, чтобы самому оставаться в живых. Однако это не значит, что игра целиком и полностью со-

стоит из стрельбы. Управление в игре реализовано на редкость грамотно и умело: вальс пальцами, по крайней мере, танцевать не приходится. Помимо "уточек", в которых надо стрелять, на пути главного героя оказываются еще и вполне разумные персонажи, с которыми и поговорить можно, и товарами обменяться. Все это сплетается в единый и довольно-таки интересный сюжетец, обернутый в фантик из большого количества персонажей и витиеватых диалогов. Увы, но о гемплее как таковом говорить не будем – он совершенно не ощущается. Скращивает его отсутствие разветвленный сюжет и возможность выбора, куда идти – направо или налево.

Alisa



Age of Empires III mobile

Стратегия

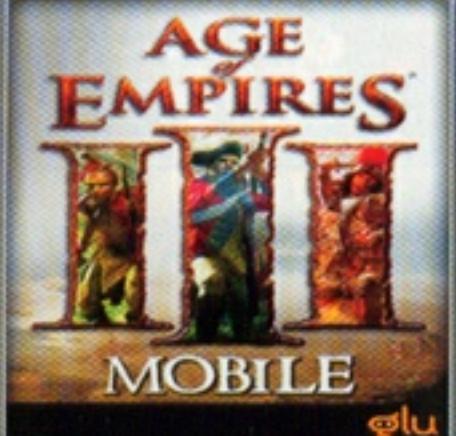
Разработчик:

Glu Mobile
glu.com

Издатель: Glu Mobile
glu.com

Год релиза: 2007

Для закачки отправьте
код на номер 1033:
00717524 (ЦЕНА 14 ГРН)



Геймплей	9
Графика	9
Звук	9
Управление	7
Сюжет	6

ОЦЕНКА **8**

ВСЕ МОГУТ КОРОЛИ

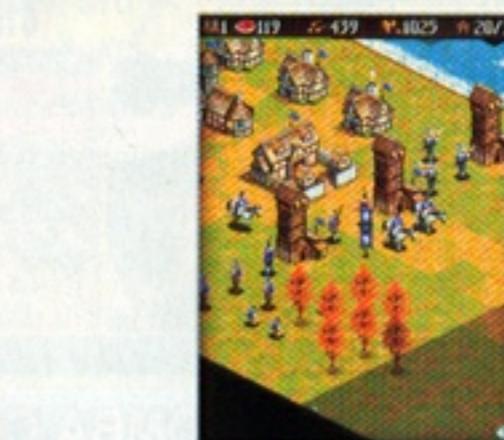
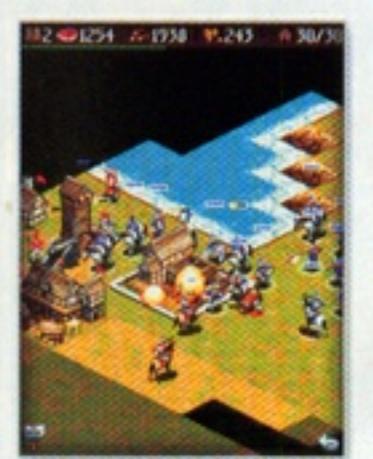
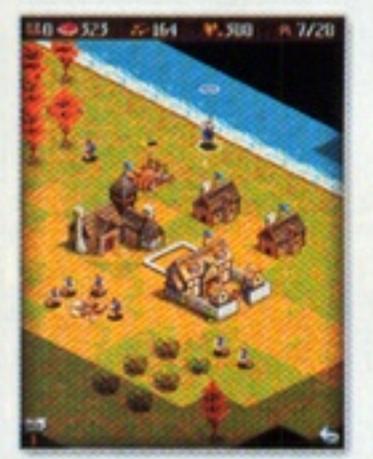
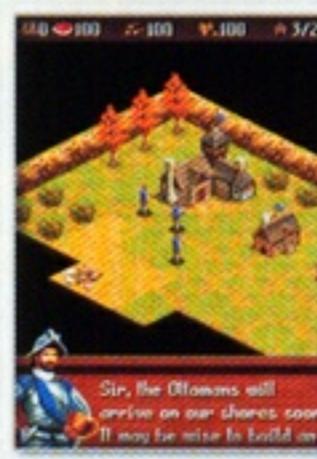
Nokia 1234567 | Siemens 12 | Samsung 23456 | LG 234 | Motorola 1234 | SE 123 *

Стратегии – жанр, который на мобильной платформе прижился куда лучше, чем все остальные. Для того чтобы играть в стратегию не надо много места на клавиатуре или большой экран. Да и графика в таких играх намного больше подходит для мобильного телефона – выглядит она просто, но дает максимум полезной информации. Поэтому выход третьей доработанной части Age of Empires стал ожидаемой и приятной новостью. Игра несколько изменилась – она стала еще ярче и красивей, а вот управление осталось вполне удобным. Пальцы комфортно располагаются на основных необходимых кнопках, не перекрывая друг друга. Звуки реализованы точно, хотя, как по мне – чересчур резковато, время от времени они режут слух. Но, учитывая

малые размеры экрана и невозможность в одночасье охватить взглядом большую территорию, они дают знать об опасности, подкравшейся к зарождающемуся или развивающемуся городу.

Однако основное, чем привлекает игра – это графика. Объекты прорисованы детально и качественно, даже индикаторы в этой игрушке отличаются высокой точностью и четкостью отображения. В общем, играть очень приятно. Прорисовка не отвлекает от управления и развития собственного военного государства. Этот процесс увлекает не меньше, чем в компьютерной версии. И не меньше времени требуется для прохождения игры, поэтому "заболеть" ею можно всерьез и надолго.

Alisa



* Инструкция о том, как скачать понравившуюся игру, можно прочитать на обложке, в рекламе мобильного гипермаркета wap.hiton.com.ua

РУЧНОЙ КОМПЬЮТЕР FLY MC100



О том, что мобильный аппарат может заменить собой игровую приставку, знает каждый второй. Правда, чаще всего дальше теоретических познаний это понимание не заходит. И не только потому, что игроки не признают ничего нового. Причина почти всегда кроется в несовершенстве программной основы. Да и удобство такого маленького игрового устройства, обладающего настолько миниатюрным экраном и органами управления, более чем

сомнительное. Нет, конечно же, играть можно, как и получать удовольствие от самого процесса игры. Но вот если бы мобильным играм ставили оценки за

управление также критично, как играм компьютерным, большинство из них не набрали бы и трех-четырех баллов.

На фоне такой печальной ситуации попытки одного всем известного производителя мобильных телефонов создать развитые игровые сервисы, смотрятся очень смешно. Особенно, если учесть стоимость предлагаемых аппаратов и услуг.

Вместе с тем, рынок мобильных телефонов выглядит бедно только для нас – украинцев и близайших к нам обитателей планеты. В более отдаленных – Китае и Японии – игровые телефоны уже существуют и отличаются большим удобством использования: например, в игровом телефоне Lenovo есть разъем для нескольких джойстиков, а к нему в комплекте идут сами джойстики и кабели для подключения к телевизору. И таких устройств на Востоке бо-



тнее чем достаточно. Увы, но для нас эти игровые примочки недоступны – заказать можно, разобраться в иероглифах – сложно.

Единственным приемлемым вариантом можно назвать вышедший недавно Fly MC100. Стоит он очень дешево – по крайней мере, дешевле своих игровых аналогов, но при этом отличается игровым удобством. Достигнул этого производитель, увеличив кнопки и экран. Прочность материала корпуса не даст телефону стать жертвой проигранного виртуального сражения – ему это грозит только в том случае, если раздосадованный владелец со всей силы кинет его об стенку. К аппарату можно подключать джойстики, но в комплектацию они не входят – игрока самому предстоит выбрать, сколько денег он может и хочет потратить на свое увлечение.



СТОИМОСТЬ
1000 грн
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРАТЫ
джойстик – от 25 до 1000 грн
ПЛАТФОРМА
java

DTS CUP 2008



После отборочных игр KODE 5, проливших свет на трещины, которые дали ранее неприступные муры украинских фаворитов, Украина замерла в ожидание нового mega-иVENTA! Турнир DTS CUP, установивший точку отсчета своих чемпионатов еще в далеком 2004 году, обещал быть одним из самых захватывающих зрелищ отечественной киберарены 2008 года. Хронология событий в рамках данного иVENTA просто захватывающая. От небольшого чемпионата с призовым фондом в 1000 у.о. и около 200 участников, DTS CUP за пять лет проделал огромный путь к статусу полноценного международного турнира с 62000 грн на кону.

5,6 апреля двери клубов сети медиацентров CHATRIX открылись перед всеми желающими проявить себя в 3-х дисциплинах: Counter-Strike 1.6, DOTA и FIFA'08. Изюминкой турнира, конечно же, был С-С, ведь Украина впервые за всю свою историю принимала в гостях

иностранные команды первой величины. Среди приглашенных команд были 2 волевые команды из Финляндии: Team Excello Roccat, титулованные hoorai из Германии и россияне EYESports. Ажиотаж к турниру рос с каждым днем! Для большинства отечественных кибератлетов это был единственный шанс сразиться с командами такого уровня. Для фаворитов – делом чести. Для Украины – новой страницей в истории киберспорта.

Групповой этап для многих стал большой неожиданностью! Одни из основных претендентов на победу команда Excello из Финляндии не устояла перед мощью украинцев и россиян! Финны проиграли все игры с разгромными счетами, и на этом для них чемпионат окончился. К сожалению, капитан команды Excello опоздал на самолет, поэтому в играх участвовал менеджер, что собственно и сыграло злую шутку. Следом за своими соотечественниками иVENT покинули roccat, кото-

рые, как и Excello – ничего не смогли противопоставить командам из Украины и России.

Группа С свела вместе команду hoorai с представителями Днепропетровска, Харькова и Львова. Победу в этой группе праздновал харьковский микс pro100, а со второго места вышли немцы, которые без особых трудностей переиграли Днепр и Львов.

В группе D основным фаворитом считалась команда A-Gaming. Киевляне несколько раз напугали своих болельщиков, но в конечном результате вышли победителями со всех трех сражений.

Игры Play-off оставили за бортом россиян forZe, немцев hoorai, харьковчан pro100 и киевлян eXplosive. Уже в полуфинале HR, которые в последнее время показывают отличную игру, разобрались и с 88 Gaming. A-Gaming в своей полуфинальной игре не смогли дожать EYESports – в третьей решаю-

Группа А

#	Name	Point	Matches
1	Team Excello	0	3
2	eXplosive #2	6	3
3	Maverick	3	3
4	88 Gaming #1	9	3

Name			Счет	Карта
Team Excello	vs	eXplosive	06:16	train
Maverick	vs	88 Gaming	05:16	train
Team Excello	vs	88 Gaming	02:16	inferno
eXplosive	vs	Maverick	19:17	inferno
Team Excello	vs	Maverick	09:16	dust2
eXplosive	vs	88 Gaming	11:16	dust2

Группа В

1	Roccat	0	3
2	HR #1	9	3
3	Turbo	6	3
4	EYESports #2	3	3

Roccat	vs	HR	12:16	train
Turbo	vs	EYESports	08:16	train
Roccat	vs	EYESports	06:16	inferno
HR	vs	Turbo	16:12	inferno
Roccat	vs	Turbo	10:16	dust2
HR	vs	EYESports	11:16	dust2

Группа С

1	hoorai #2	6	3
2	NZ.AIRBITES	0	3
3	Pro100 #1	9	3
4	DTSICHATRIX	3	3

hoorai	vs	DTSICHATRIX	16:02	train
Pro100	vs	NZ.AIRBITES	16:14	train
NZ.AIRBITES	vs	DTSICHATRIX	13:16	inferno
hoorai	vs	Pro100	14:16	inferno
DTSICHATRIX	vs	Pro100	06:16	dust2
NZ.AIRBITES	vs	hoorai	02:16	dust2

Группа D

1	A-Gaming #1	9	3
2	Im.Possible	0	3
3	CS.c Arena	3	3
4	forZe #2	6	3

Im.Possible	vs	A-Gaming	07:16	train
CS.c Arena	vs	forZe	11:16	train
Im.Possible	vs	forZe	11:16	inferno
A-Gaming	vs	CS.c Arena	19:16	inferno
A-Gaming	vs	forZe	16:07	dust2
Im.Possible	vs	CS.c Arena	08:16	dust2

щей игре с минимальным счетом проиграли [13:16] на dust2.

В игре за третье место встретились две амбициозные команды из тех, что всегда играют только на победу. Первая карта train – A-Gaming просто разрывают 88 Gaming со счетом [04:16] и, казалось бы, для россиян уже все потеряно. Следующая карта inferno – 88 Gaming опаздывают на поезд и в виду этого показывают несвойственную для них аркадную игру. Парни просто бегут вправо и сметают все, что встречается у них на пути. [08:00] – из-за технических причин игра была прервана, и это помогло собраться киевлянам. Итоговый счет [16:13] в пользу россиян, которые отказываются от решающей игры, чтобы успеть на поезд.

Финал выдался поистине впечатляющим! EYESports и HR, которые уже встречались в групповом этапе, устроили Шоу с большой буквы. Первую карту HR'ы проигрывают 16:14. Сле-

дующая карта и вновь заруба! HR выигрывают атаку [09:06], смена сторон [09:01], и EYESports остается взять последний раунд! Но не тут то было! HR тащат игру, берут необходимые 5 раундов, переводят игру в допы и выигрывают вторую карту! Третья катра dust2, на которой наши ребята уже обыграли россиян в групповом этапе. И-и-и... ПОБЕДА! [10:16] – вторая громкая победа HR после отборов KODE5! GG ребята!

Призеры Counter-Strike 1.6:

1 место [Украина] HR (Украина) – 15000 грн + кубок и призы от спонсоров

2 место [Россия] EYESports (Россия) – 8000 грн + диплом и призы от спонсоров

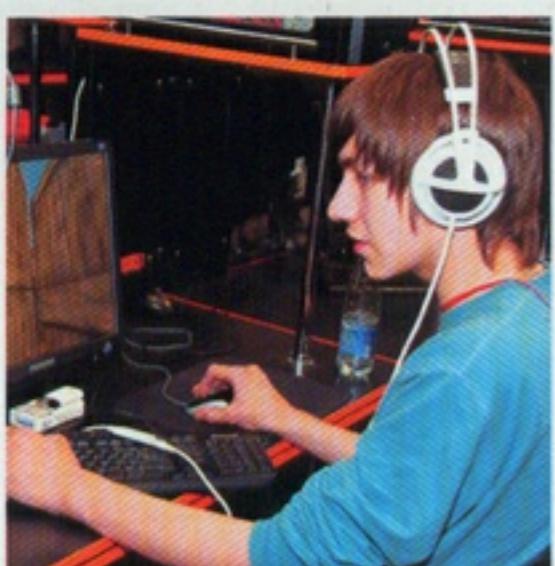
3 место [Украина] A-Gaming (Украина) – 5000 грн + диплом и призы от спонсоров

4 место [Россия] 88 Gaming (Россия) – 3500 грн + диплом и призы от спонсоров

FIFA'08

На виртуальном поле собралось более 60 киберспортсменов. Им в очередной раз предстояло выяснить, кто из них лучший. Компанию украинским игрокам составили гости из России, которые несколько разнообразили турнир. Грубо говоря, DTS CUP 2008 стал первым и, скорее всего, последним испытанием своих сил в новой дисциплине для большинства украинских геймеров перед WCG. Сенсации не имели места быть. Все фа-



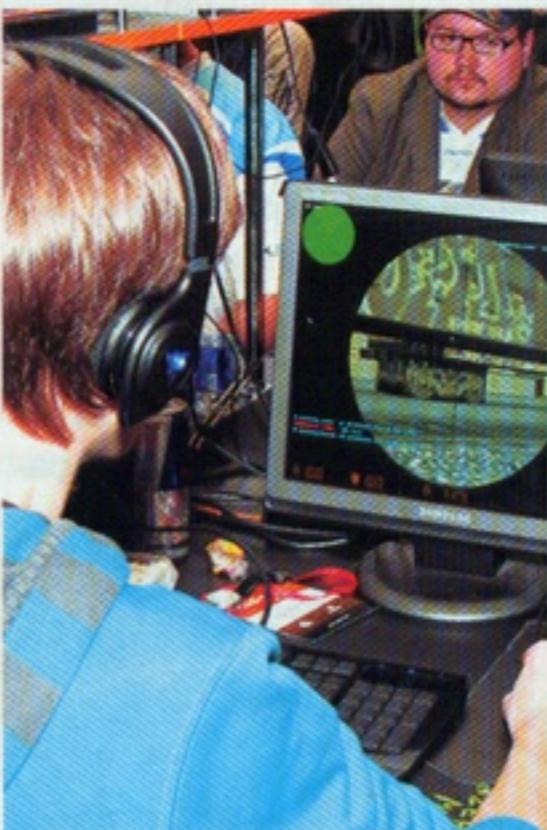
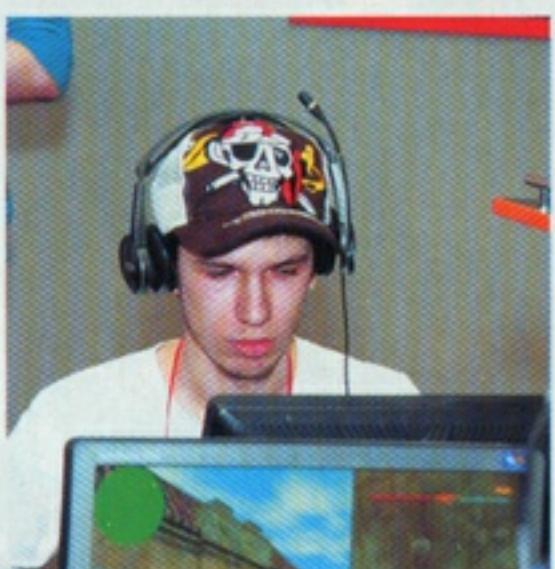


вориты прошли синг, а список призеров в этот раз выглядит таким образом:

1 место [Украина]
forZe.Walkman (Киев) – 4000 грн + кубок и призы от спонсоров

2 место [Украина]
myCore`Blo0D (Харьков) – 2000 грн + диплом и призы от спонсоров

3 место [Россия]
EYEsports.Hacker (Москва) – 1500 грн + диплом и призы от спонсоров



4 место [Украина] L3.SpawN – 1000 грн + диплом и призы от спонсоров

DotA

Сравнительно с прошлым годом призовой фонд дисциплины увеличился в несколько раз, а посещаемость с точностью до наоборот. Рядовые команды понимают, кто будет на турнире, как и то, что ловить там нечего =) В этот раз судьбу 11000 грн решали всего 15 команд, среди которых 3 – представители России.



Призеры DotA:

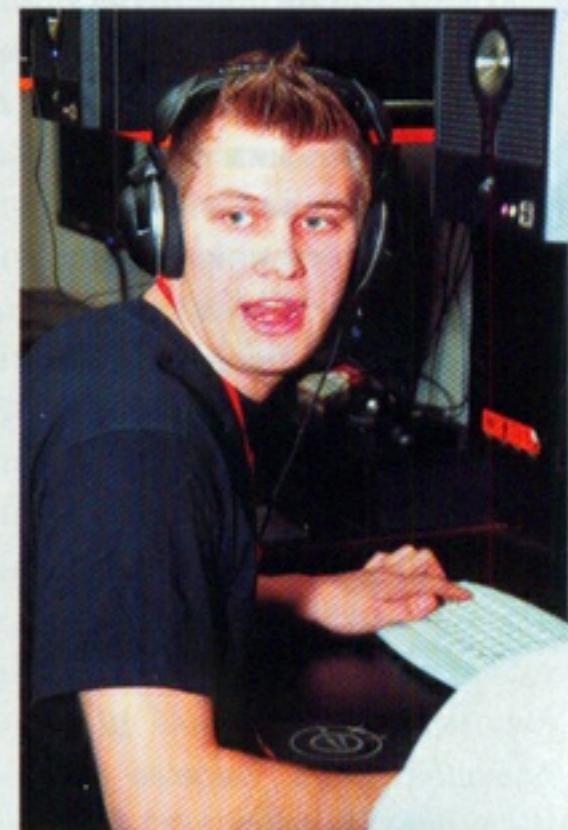
1 место [Украина] WG (Киев) – 5000 грн + кубок и призы от спонсоров

2 место [Россия] VP (Москва) – 3000 грн + диплом и призы от спонсоров

3 место [Украина] chatrix (Днепр) – 2000 грн + диплом и призы от спонсоров

4 место [Украина] xLo (Харьков) – 1000 грн + диплом и призы от спонсоров

С поля сражений, Виталий Полищук



ПАРАД ПРОВАЛИВШИХСЯ ФИЛЬМОВ



Правда о правде

Сегодняшний мой свеженький выпуск правды о киношной правде будет несколько нестандартным и экспериментальным. Я коснусь одной очень интересной темы – классных фильмов, которые по каким-то причинам провалились в американском кинопрокате. Ведь не раз и не два после просмотра того или иного мини-кинематографического шедевра тёр я лоб в недоумении, читая информацию об этом кино. Оказывается, американцы заклеймили его и выкинули на помойку! Этот классный, офигенный, реальный фильм или отличный увлекательный телесериал! Это же какой-то парадокс и полная несусветная несусветица – думал я тогда! Но это была действительно чистая правда. Чистенькая такая правдочка. А впрочем, чего ходить вокруг да около – погнали наши городских! Рассказываю об некоторых самых ярких, обнаруженных мною несправедливостях.

Как такое можно не любить?

Начнём с постапокалиптической тематики – фильм "Водный Мир", ну как его можно не любить? Ну, хорошо, можно не любить Кевина Костнера, можно ненавидеть Дэниса Хоппера, можно просто плевать на фантастику, но заценить это кино, нужно обязательно. Один из самых дорогих фильмов в истории Голливуда с бюджетом в 175 млн, поставленный режиссёром сверхуспешного "Робин Гуда – Принца Воров" Кевина Рейнольдса, офигенный экшн на водных просторах так тупо провалился в американском кинопрокате. Да, по прошествии некоторого времени после запуска в мировой прокат и сбора всех сливок, в конце всех концов, фильм таки заработал существенно больше, чем на него было потрачено, но это уже мало кого интересо-

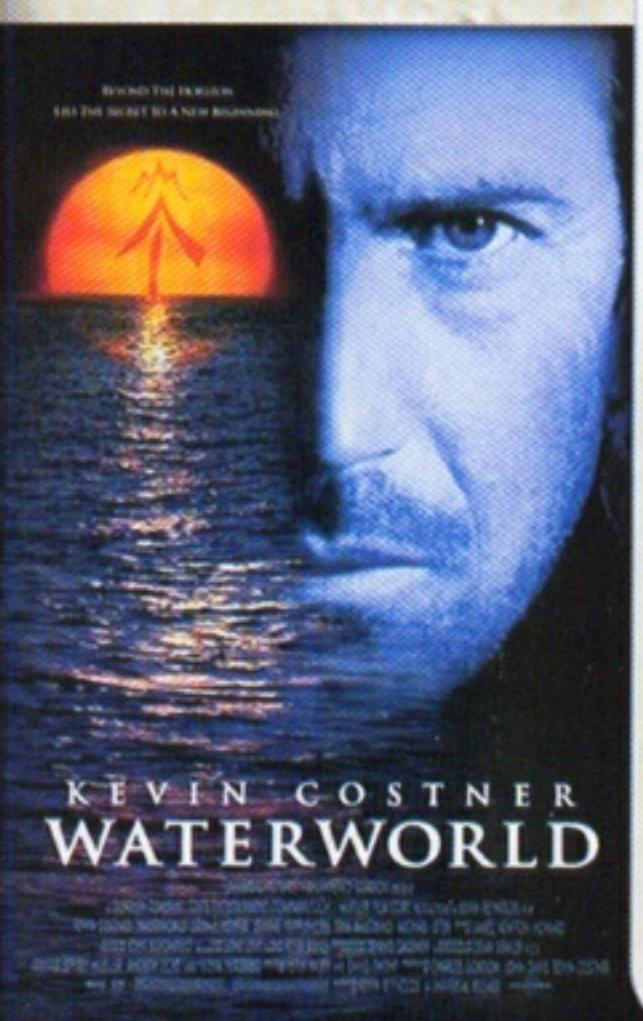
вало. Кевин Костнер получил первый ощущимый подзатыльник в своей успешной актёрской карьере. Но был ли он заслуженный? Я лично считаю, что совсем нет.

Ведь за что критиковали "Водный Мир"? Причём критиковали долго, нудно и смачно. Если собрать воедино все критические высказывания, то получается, что вместо классного драйвового фантастического боевика, который лично я смотрел уже не помню сколько раз, нам подсунули нечто совсем другое. Приблизительно вот что – грубую кинуху про сумасшедшего мутанта, который плавает по бескрайней, некогда цветущей земле, полностью залитой водой, и мочит всех подряд. Мало того, эта самая кинуха ещё и идёт до фига времени – даже очень большая банка колы и попкорна успевает пару раз закончиться! К тому же, этот дрянной фильмец снимался на Гавайях так долго, что начали таять льды в реальном мире! Классный подход к делу, не так ли? Чисто американский. Конечно, фильм пестрит неточностями и погрешностями, которые не преминули вспомнить кинокритики тех времён, однако, по моему мнению, это совсем не важно. Такие мелочи жизни просто утонули в великой эпической истории, рассказанной нам господами сценаристами.

Что самое интересное, за рубежом фильм оценили гораздо лучше, и, как я уже говорил, по прошествии определённого времени, "Водный Мир" собрал больше 250 млн долларов. Критика в его сторону, в конце концов, поутихла. Но если учесть, сколько собрал "Робин Гуд – Принц Воров" и "Телохранитель", то да – киноха Кевина Костнера была провалом. Но заслуженным ли? Кстати, для заметки: одним из авторов сценария "Водного Мира" является Дэвид Туи. Именно он создал "Хроники Риддика" и "Чёрную Дыру". Ну, и где тут справедливость?

Однако уйдём от необъятного Мирового Океана будущего в техногенные джунгли нашей матушки Земли. Ещё один футуристический фильм, ещё одна пачка мегахаризматичных актёров, ещё один американский кинопровал. "Джонни-Мнемоник" – первый настоящий качественный фильм в жанре киберпанк с Киану Ривзом, Дольфом Лунгрэмом, знаменитым Такеши Китаной в роли босса якудзы и туевой хучей охрененных актёров. Что исполнял в этом фильме Лунгрэм, как стрелял из арбалета культовый рэпер "лоутекс" Айс-Ти, насколько классно сыграл Киану Ривз – это просто блеск. Но так думаю я и многие телезрители за пределами США, за счёт которых и отбивался бюджет "Джонни-Мнемоник". А вот в Америке, в этой великой высококинематографической стране, после премьеры фильма Киану Ривза некоторое время называли "человеком, который убил киберпанк". Справедливо и залужено, правда? Чисто по-американски. Что же не понравилось американским ценителям вечного и великолепного? За что они так охаяли отличное, в принципе, кино?

Оказывается, американские кинокритических дел мастера считают, что сама идея курьёв-мнемоников, которые могут переносить информацию с помощью вживленных в мозг имплантов, на фоне великого киберпанковского общества является глупой и бредовой. Мол, в те времена давно бы научились передавать важнейшую информацию более надёжными способами, а надобность курьёров вроде героя Киану Ривза вообще отпала бы. Бред полнейший, как по мне. Очень хочется спросить у господ экспертов, а почему сейчас, когда уже 2008-й год на дворе, и Windows Vista с Макбуками шествует по ИТ-миру, до сих пор существует обычная почта. Люди от руки пишут письма и бросают их в обыкновенные почтовые ящики. И самое интересное – такой ме-



KEVIN COSTNER
WATERWORLD

тод обмена информацией даже и не думает пропадать. Неплохой вопрос к размышлению, ага?

Остальные просчёты фильма, по мнению всё тех же "знатоков" кино, происходят из этого якобы главного прокола кино. Мол, вообще весь "Джонни-Мнемоник" состоит из каких-то бредовых кусков, непонятно каким образом связанных между собой, а звездные актёры там просто отыскивают номер, абсолютно не вкладываясь в роль. Обалдеть, я думал суслик есть, а оказывается – ложки нет! Если Дольф Лунггрен плохо играет роль чокнутого, утыканного имплантами проповедника, а Киану Ривз хреново косит под mnemonic, то Уве Болл – гений и мастер режиссуры, скажу я вам умняки кинокритики! И фаны кинофантастики всего мира, и киберпанка в частности, вам это доказали, Голливудские ухотёры!

Кстати, интересный факт – на роль Джонни-Мнемоника изначально хотели взять Кристофера Ламбера или Вэла Килмэра. Интересно, а это те люди, которые "не убили бы киберпанк" по мнению американского эксперта? Смех, да и только.

Но расширяем американский кругозор дальше – фильм "Миссия Серенити" и сериал Firefly ("Светлячок"), по мотивам которого было создано кино. Данный фантастический боевик с бюджетом 40 млн долларов, провалился в прокате, отбив всего две трети потраченных на него денег. А сериал-родоначальник вообще был остановлен в производстве на 13-й серии. Американские парнишки-ребятушки посчитали, что он слишком дорог и не окупает возложенного на него хрустящего вечно-зеленого доверия. А это, дорогой мой шпиллер – полный армагедеца и беспределус. Почему, сейчас расскажу.

Начнём с того, что после просмотра всех существующих серий "Светлячка", я был поражён до глубины души, и довольно много времени пребывал

в шоковом состоянии. Садясь смотреть первую серию, я не думал – не гадал, и даже не предполагал, что получу ИСТИННЫЙ фантастический сериал на уровне Babylon 5, Star Trek и первых сезонов Farscape. В некотором роде Firefly уникальный сериал. Это некий сплав серьёзной, довольно жесткой реальности – одного из вариантов развития человечества в будущем, искромётного специфического юмора, отличной игры великолепных актёров, чудесно прописанных диалогов и сюжетов каждой серии. Лично я нашёл к чему серьёзно привратиться только лишь в одном эпизоде одной из серий, а мой правдивый киноглаз вы уже хорошо знаете.

Реальный мой шпиллер, я уверен, что "Водный Мир" и "Джонни-Мнемоник" ты, сама собой, смотрел, ведь кино шло у нас под громкой рекламой и хорошим пиаром. Но, думается мне, что "Светлячок" и "Миссию Серенити" ты обошёл стороной, а ведь их создатель – автор таких нашумевших сериалов, как "Баффи – Истребительница Вампиров" и "Ангел". И это зря, очень зря. Поверь мне не на слово, а на два слова – найди, где хочешь, и достань, как хочешь, эту кинуху, и очень внимательно её прогляди. Ставлю об заклад свой галстук – история ветерана войны Периферии с Альянсом, капитана Малькольма Рейнольдса (Натан Филион) и его блистательного экипажа, маленького транспортного корабля "Серенити", захлестнёт вас с головой, и заставит позабыть о всяких там "Зачарованных" и "Геркулесах".

Ну а для подкрепления твоей веры в мои печатные слова, вот несколько очень интересных фактов касательно этих шедевральных творений кинофантастики.

Во-первых, упав ниже плинтуса в кинотеатрах США, "Миссия Серенити" обрела блистательный успех на DVD по всему миру. Дело даже дошло до повторного переиздания, если мне не изменяют мозговые волны. Так-

же есть слухи, что господин режиссёр "Миссии" Джос Уэдон, ходит на поклон к боссам Universal Pictures, и, оперируя суммами от DVD-продаж, молит на коленях о разрешении на продолжение. Если это правда, то я мысленно молю их вместе с ним. Что касается "Светлячка", то стоны по его безвременной кончине в 2002-ом году слышны до сих пор из уст настоящих ценителей настоящей фантастики. Сейчас, когда все ведущие режиссёры делают ставку на опущенные спецэффекты и масштабные мегабаттлы, потихоньку начинает забываться истинная сила кинематографии. Происходит некая переоценка образов. Хорошо хоть начали снимать продолжение "Вавилон 5", а то я уж испугался за огромный авторитет Стражински.

Во-вторых, один из самых известных и раскрученных, но от этого не лишенный субъективности, кинопортал СНГ-шной современности "Кино-Говно" в разделе "Мнение Редакции" назвал "Миссию Серенити"\FireFly "своим навсегда". А если уж этот сверхсубъективный ресурс считает данное кино "своим навсегда", то это что-то да значит.

В-третьих, на IMDB в 2005-ом году "Миссия Серенити" попала в число 250 самых лучших фильмов с рейтингом зрительских симпатий 8,4 баллов из 10 возможных баллов. Как ты думаешь – галимый отстой, провалившийся в великим американским прокате, смог бы набрать столько?

Подводка

Я коснулся лишь трёх по-настоящему классных фильмов большого голубого экрана, тупо "опущенных" американским кинопрокатом, но которые все же остаются гениальными шедеврами для многих людей во всём мире. Трёх фильмов и сериала с большой буквы. А сколько же их ещё там, за бортом...

животное



исследование жанра:||| ДЕТЕКТИВ

С детективами до появления европейцев в Японии было туговато, а если честно, то их не было вообще. Конечно, писатели пытались что-то с этим сделать, но далее "судебных повестей", которые, по сути, копировали китайскую литературу, ничего не получилось. И только после снятия железного барьера в начале 19 века масса европейской детективной литературы хлынула в Страну Восходящего Солнца. Эти книги издавались огромными тиражами, и настолько захватывали японского читателя, что спрос на них только возрастил. Однако, как ни прискорбно, своих авторов так и не появилось – что вполне логично. Во-первых, тяжело влезть в жанр, в котором никто до этого в стране не писал, во-вторых, первые блины будут комом, ведь надо переплюнуть по популярности Агату Кристи и Конан Дойля. А начинающему писателю это вряд ли удастся: выйдет посмешище, да и только!

Несмотря на это, первый звоночек прозвенел в 1923 году, когда вышел рассказ Эдогавы Рампо "Медная монета". Довольно самоуверенный японец взял псевдоним, который имитировал не менее известное имя Эдгара Алана По. Всю жизнь он писал детективы, со временем стал корифеем этого жанра в Японии. В 1947 году Эдогава Рампо создал японский Клуб писателей детективного жанра, преобразованный в 1963 году в Ассоциацию, которая существует по сей день и помогает многим талантливым литераторам.

Конечно, такая популярность добралась и до анимации. Не удивляйтесь, японцы приложили руку к таким произведениям, как "Великий детектив Холмс [ТВ-сериал]" (Sherlock Hound), 1984 г., "Пуаро и Марпл – Великие детективы Агаты Кристи [ТВ-сериал]" (Agatha Christie no Meitantei Poirot to Marple), 2004 г. Первый упомянутый сериал очень интересен: все роли людей исполняют очеловеченные собаки. У него еще есть полнометражное продолжение – фильм, к которому приложил руку сам Миядзаки еще в 1981 году. По сути, эта полнометражка включает в себя только два ключевых эпизода. Они не вышли на ТВ по причине юридических конфликтов с владельцами прав на творчество Конан Дойля. Поэтому Миядзаки решил смонтировать продолжение из уже отнятого ипустить его в кинопрокат вместе с "Наусикой из долины ветров", не пропадать же добру! Споры на права к тому времени уладились, и студия

Tokyo Movie Shinsha решила таки доделать задуманный изначально сериал, жаль только, что Миядзаки уже был в другом проекте.

Сам жанр детектива часто переплетается с другими стилями: фантастикой, фэнтези, приключениями, романтикой и т. д. Наличие тайны – уже считается признаком детективной литературы, ведь главный герой обязательно должен эту тайну раскрыть! Еще одним отличительным поджанром сугубо японского детектива является старинный и многовековой жанр "кайдан" – рассказы об ужасном, мистическом и необъяснимом, например, об оборотнях, духах, привидениях. Часто персонажи таких аниме расследуют всякие загадочные явления, пытаясь помочь людям (Yami No Matsuei, Mushishi). Сюда же можно отнести готичный "Магазинчик ужасов", где детектив расследует смерти, связанные с купленными в одной лавке экзотическими животными.

"Люпен III" (1971 г.) – это аниме давно стало классикой японской анимации. И хотя снято оно на основе манги Monkey Punch, Люпен – герой детективов Мориса Леблана. Этот автор, чтобы противостоять популярности в народе Шерлока Холмса, придумал такого себе позитивного антигероя: умного ловеласа, который не гнушается украсть то,





Сошвой Ве

made by bytecode, martinhecken.de

что плохо или хорошо лежит, а иногда отдать золото бедным, помочь нуждающимся и спасти от неприятности очередную красавицу. По сути, "Люпен III" – внук оригинального персонажа Арсена Люпена. Сей приключенческий аниме- сериал стал настолько успешным, что сняли несколько продолжений, к которым и тут успел приложитьсь Миядзаки, чем снискал себе славу, а также толпу фанатов Люпена по всему миру. Вы не поверите, но этого персонажа косплеют на Штатовских аниме-фестах до сих пор. С похожим героем, ловеласом-детективом, сняла свой сериал в 1987 году студия Sunrise. "Городской охотник" (City Hunter) выходил на экраны до 1990. Интересно, что по мотивам этого сериала Джеки Чан выпустил одну из лучших кино-экранализаций по аниме.

Еще одной классикой стал "Ковбой Бибол", сериал про космических охотников за головами, где как обычно не обойтись без нескольких детективных веток сюжета. Для любителей маши-седзё (аниме про девочек-волшебниц) сделали сериал "Грабитель Сентайл" (1995-1996). Здесь главный герой мечтает стать детективом и охотиться за неуловимым вором – девушкой, которая с помощью магии крадет вещи, но делает это "во благо". В OAV-сериале "Бойцовые Киски" (Gun Smith Cats, 1995), по мотивам манги Кэнити Соноды, главная героиня – частный детектив, ее работа – ловит за деньги преступников. Само аниме насыщено "американизмами": действие происходит в Чикаго, постоянная пальба из различ-

ного оружия, что совсем не типично для японцев. Для любителей старины есть "Токийский проект" (Tokyo Vice), 1988 г., где смешали детектив, мефа и фантастику. Если вам не хочется никаких "миксов", то есть и вполне классические детективы: Monster (с очень запутанным сюжетом), You under arrest! (целое дерево сериалов, полнометражек, фильмов и лив-эшнов про будни полицейского отдела).

На страничке классики детективного жанра золотыми буквами вписано имя Сатоси Коны, ведь его творения под завязку напичканы не только психологией, но и самым настоящим сочным детективом. Последнее творение маэстро – "Агент Паранойи" обязательно к просмотру.

Как и везде в этом жанре есть и мега-сериалы, которые снимаются еще с давних времен. Таким представителем можно назвать "Детектив Конан" (с 1996 г. по сегодня), который имеет множество сезонов, ответвлений и продолжений. Сериал изобилует фантастическими приключениями юного детектива. Он превратился в маленького

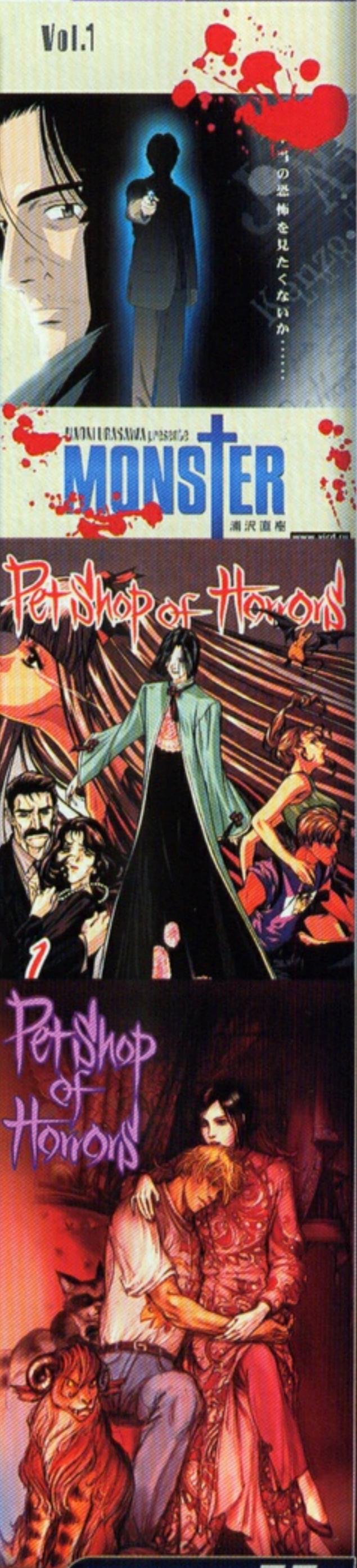
мальчика из-за побочного действия яда. В принципе, к мега-сериалам можно отнести и весь GITS вместе с полнометражками, ведь здесь расследования на каждом шагу.

В последнее время появилось довольно много качественных детективных аниме с отличным сюжетом:

- "Волчий дождь" (Wolf Rain), где главная сюжетная линия – это поиск девушки, которая приведет оборотней в "волчий рай";
- захватывающая "Тетрадь Смерти" (Death Note), здесь преступник и детектив пытаются выследить друг друга с помощью интеллекта;
- мрачный сериал "Эрго Прокси" (Ergo Proxy), история про девушку из роботизированного будущего, которая ищет ответы на свои вопросы в городе под куполом;
- эксцентричный Majin Tantei Nougami Neuro (2007), тут хитрый демон, питающийся загадками, заставляет маленькую девочку основать детективное агентство;
- забавный Yattokame-Tanteidan ("Детективное агентство Яттокамэ", 2007г.), где смешали комедию и детектив при помощи упрощенного стиля рисования, чем-то похожего на "Мои соседи Ямада" Миядзаки.

Перечислять можно долго, но в статью все равно все не влезет. Смотрите и наслаждайтесь, мои анимешные любители детективов.

Happyness



За последнее время в почтовом ящике накопилось множество писем. Ответы на большинство из них уже дошли до e-mail`ов отправителей. А на самые интересные мы решили ответить в письменной форме. И не просто в письменной, а прямо на страницах нашего журнала =).

Для начала, пожалуй, разберем несколько вопросов, вероятно волнующих определенный круг игроков.



Здравствуйте. [skiped] По поводу PS3 у меня к вам 2 вопроса: первый касается стоимости дисков... чем обусловлена такая цена?

– Высокая стоимость дисков для PS3 вызвана относительно маленькой стоимостью приставки, которая сама по себе не окупает затрат на ее производство. А вот дополнительно купленные несколько дисков – вполне оправдывают финансовые ожидания компаний. Поэтому они такие дорогие, и тут ничего не попишешь – либо очень дорогая приставка, либо слишком дорогие диски.

И второй вопрос: известно ли Вам что-либо об игре *Front Mission*? Планирует ли разработчик этой игры продолжение *Front Mission 6* на PS?

– *Front Mission 5: Scars of War* вышла в Японии 22 декабря 2005 года. В других странах игра так и не была издана, и анонсов о возможности такой публикации пока не было. Следовательно, насладится ей в полной мере можно разве что выучив японский, что я нахожу весьма проблематичной задачей =).

**Здравствуйте
"Шпиль"!!!!**

[skiped]

2. Напишите спец по Контре. Хоть за 100 грн.

ПОЖАЛУЙСТА.

3. И можете написать про историю CS team`ов и игроков Желательно, чтоб все вместе объединились.

– Хм... Вобще-то спец по Контре уже был. Хотите еще один :)? Да мы, собственно, не против, как только новой информации будет достаточно – так сразу :)

Ув. редакция "Шпиль"!

[skiped]

Меня зовут Николай и у меня есть просьба – в вашем журнале номер 3, в демках, была игра *Mount&Blade*. Если вы имеете полную версию, то разместите, пожалуйста, её в полных версиях игр.

– Привет, Николай. Да было такое дело, признаемся. Полную версию мы и сами ждем с нетерпением:-), только фриваровской она, скорее всего, не будет. Первые весточки о *Mount&Blade* появились уже достаточно давно, но релиз не спешит уйти на золото. Tale Worlds наконец-то нашла издателя для этого проекта. Ими станут студия Snowball, фирма "1С" и компания Paradox Interactive. Дата выхода пока не анонсирована.

Куда
Привет "Шпиль!" Пишет вам Денис из Винницы. Когда-то летом Вы мне написали, что "Шпиль! Всё о мобильной связи" выйдет зимой, где-то перед Новым Годом. Но как я понял, этого спецвыпуска, наверное, мне ждать не стоит. Или он всё-таки выйдет (если выйдет, то когда) ???

– Привет Денис! Спешу тебя порадовать, ждать этот спецвыпуск таки стоит. Выходит он где-то в начале-середине лета, то есть – июнь-июль.

И второе: мне не очень нравится содержимое диска, а именно те программы, которые Вы выкладываете. Мне очень хотелось бы видеть на диске программы трансформации Виндовса или что-то этому подобное (примером, программа *WindowBlind*). С нетерпением буду ждать ответа.

– Да программы трансформации Виндовса – это здорово, но тебе не кажется, что им не место на диске игрового журнала. Обычно подобный софт можно найти на дисках изданий посвященных непосредственно компьютерам и программному обеспечению, к примеру – PCWorld.

P.S. Я хотел посоветоваться с Вами: Стоит ли ставить мне *Windows Vista*? Характеристики моего компа: [skiped] Оператива: 2GB.

– 2 Гб оперативной памяти Висте конечно хватит, но беда в том что их хватит только Висте =). Иными словами некоторые игры просто не будут нормально работать. Вот при 4-х Гб можно ставить спокойно.

Привет "Шпиль"!!!!

[skiped]

Но игры играми, а мы решили создать свою панк-рок группу.

Нас вдохновила группа Offspring.

Нам она очень нравится, я собираю все её песни, фото, плакаты и диски.

Вот и решил попробовать заняться музыкой, тем более она схожая с OFFSPRING.

Можно Вас попросить об одной услуге ? Ok!!!:

Вы можете подкинуть пару каких-нибудь названий для нашей панк-рок группы ? Это будет большая честь для нас !!!

– ONspring, Ъ-Бокс... Вы, кстати, читали заголовки наших рубрик? Неужели вы после этого думаете, что мы можем придумать вменяемое название =) ?

Вы случайно не имеете Ящика 360 с X-box live?? Просто, может, смогли бы вместе сконнектиться???:

– Пока что нет.

Как вы думаете есть ли смысл брать Wii ???

– Классная штука, на ней можно махать клюшкой =). Но графика хуже, чем на Х-ящике или PS3.

Ну на этом я заканчиваю писать, не буду вас отвлекать от работы:) !!

– Ооо! На самом деле нас очень трудно оторвать от работы =), я бы даже сказал – практически невозможно =))) !

Жду от вас ответа (с нетерпением !!!)

До встречи на почте!!!! с У.Павел aka Пакля 360 Premium:)!!!! и наша группа Upname.

На этом разбор полетов закончен. Очень ждем Ваших новых писем.

ПЕРЕВІРЕНО

Листівка
Індекс места назначення
93831

